

Alles über Computer- und Videospiele
ASM
Das Spaß-Magazin
ISSN 0933-1867
Nr. 5 Mai 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
4 013744 911033
Amiga lebt:
Der Clou!
Legacy of Sorasil
Pizza Connection
Bubba'n' Stix
Mega Motion
Die besten Games für zehn Mark?
SPIELESZENE THAILAND
NUTZ HAT'S!
Der tierische Star am Jump'n' Run-Himmel
PCler, aufgepaßt!
OUTPOST
Science-Fiction für Genießer
UFO
Spannender Kampf um die Erde
Critical Path • World Cup Striker • NBA JAM • Dragon's Revenge
HIGHLIGHT DES MONATS
SONIC
IST WIEDER DA!


SEAWOLF
BATTLE ISLE
2
EAGLES
GOODYEAR
TEXACO

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Flintstones © Empire Software

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Seawolf © Electronics Arts

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Battle Isle II © Blue Byte

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Indy Car Racing © Virgin

Deher Mai ihist gehekooomen...

Macht die Ohrenschützer klar und geht in Deckung: Der Frühling ist da, und ich begrüße ihn mit einem schaurig-schönen Liedchen auf den Lippen. Wer würde da behaupten wollen, das deutsche Volkslied (ähem!) wäre nicht topaktuell? Mit "Hoch auf dem gelben Wagen" stürze ich mich in Segas Virtua Racing, für UFO stimme ich ein schmetterndes "Auf, auf zum fröhlichen Jagen" an, und zu Sonic 3 erklingt kernig "Sprung auf und in das Leben, ihr jungen Kameraden". Ich könnte natürlich auch den berühmten Song aus dem 50er-Jahre-Erfolgsfilm "Der blaue Igel" spielen.

Und das klassische Kinderlied? Es soll ebenfalls zu seinem Recht kommen: "Stock und Hut steht ihm gut" paßt bestens zu Core Designs neuem Amiga-Game Bubba'n'Stix. Anleihen in der Welt des Schlagers mache ich ganz ungeniert: Wenn die "Pizza Connection" auf dem Monitor erscheint, kriegt Ihr dazu von mir "Heiße Nächte in Palermo" zu hören.

Zur aktuellen politischen Lage hat mein Song-Repertoire allerdings nicht allzuviel zu bieten. Doch, halt, hier: Wie wäre es mit "Die Affen rasen durch den Wald, der eine macht den andern kalt..."? Was, nicht gut? Dann lassen wir's eben.

Bevor Ihr mir jetzt à la Troubadix irgend etwas um die Ohren haut, mache ich lieber erst mal Schluß mit meinen Gesängen und setze statt dessen mein feierliches Jubiläumsgesicht auf: Vor genau einem Jahr, nämlich in der Ausgabe 5/93, ist mein erstes ASM-Editorial erschienen. Was hat sich in dieser Zeit nicht alles getan! 3DO, Jaguar, Rebel Assault, Völkerschlacht auf Burg Bilstein, seaQuest im Fernsehen, Schröders Wahltriumph in Hannover, vier Paar neue Hosenträger. Irre, nicht? Da möchte man richtig anfangen zu dichten – vielleicht einen kleinen Limerick:

Ein Weihnachtsmann schrieb seiner Base:
"Mir reicht's mit dem blöden Gerase!
Ich hab' genug vom Singen
und Geschenkebringen,
ich lern um und werd'... – Spieleredakteur!?"

Hm – reimt sich nicht richtig, was? Na gut, dann begrüßt Ihr den Frühling eben selber, und zwar auf Eure Weise. Viel Spaß mit der neuen ASM, und pfrohe Finxten vonne 4ma!

Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH



Gefahr aus dem All: UFO · 28 ·

HIGHLIGHTS ab Seite 14

Einmal Einbrecher sein: Der Clou! · 26 ·

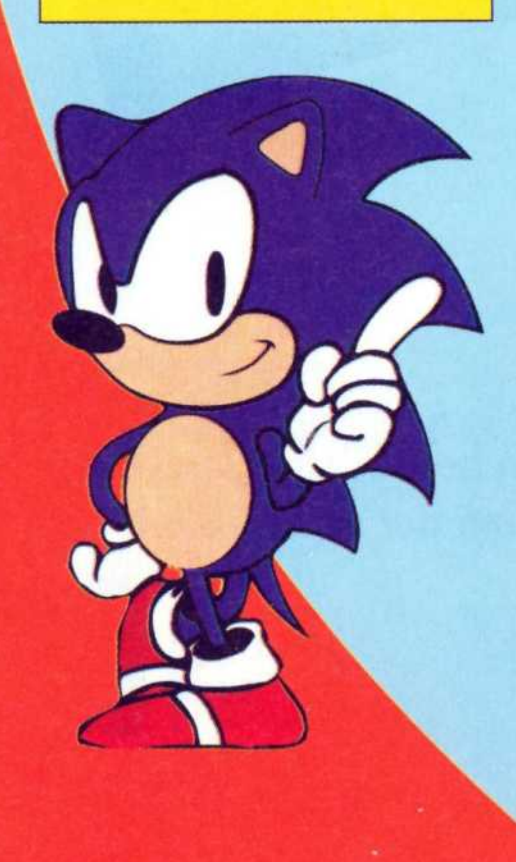


REVIEW
ab Seite 20

CD-ROM
ab Seite 86

COMING SOON
ab Seite 124

COMPETITION



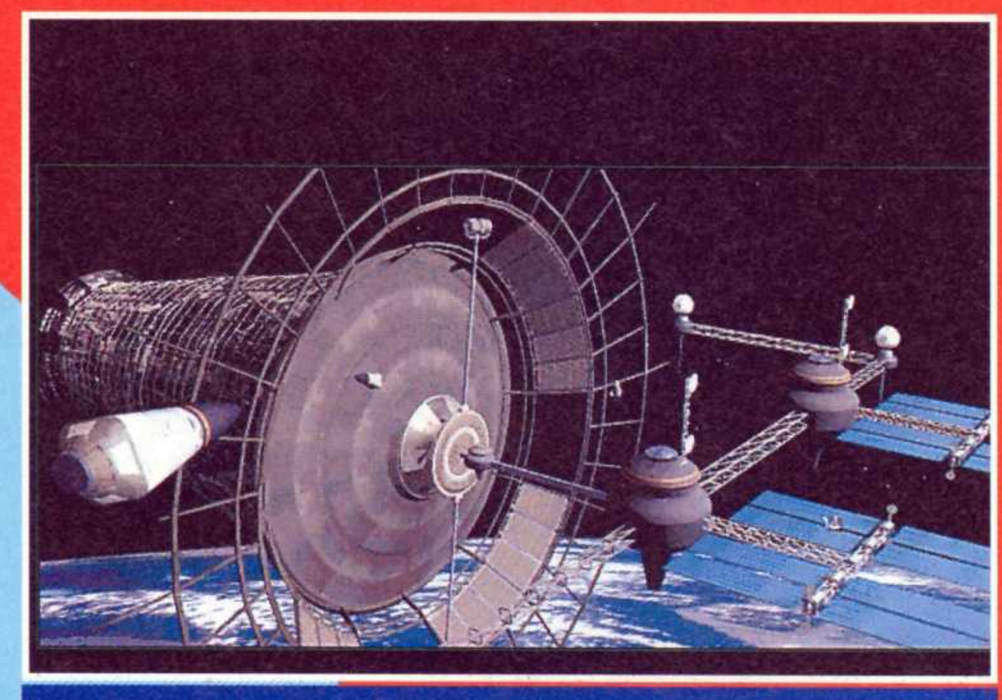
INHALT





Der rasende Igel: Sonic 3 · 14 ·

ALT



Neu von Sierra: Outpost •127•

RUBRIKEN

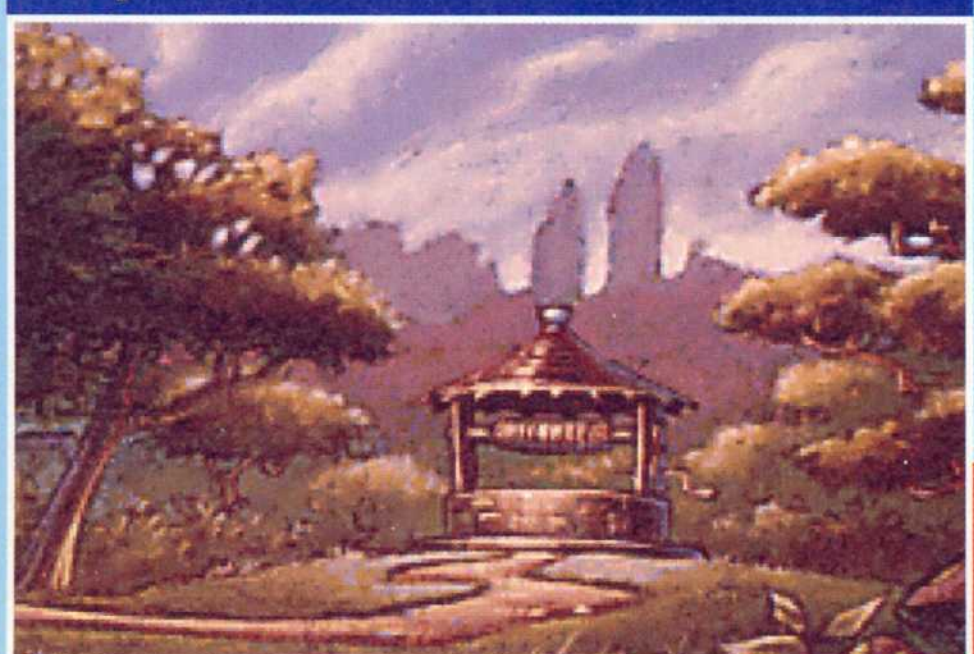
REPLAY



Wohl bekomm's: Pizza Connection •32•

ASM unterwegs ab Seite 106

Teeny Weeny präsentiert: Terry Pratchetts Scheibenwelt •106•



Secret Service

Tips & Lösungen ab Seite 59

INHALT



Große Autorenn-Aktion geht weiter

Die Spannung steigt: Wer wird der Champion sein, der im Ausscheidungsrennen den Superpreis nach Hause trägt? Jeder darf mitmachen! Die große Aktion "**Autorennen im Autohaus**", die vom Marketingring deutscher Autohäuser (**MDA**) gemeinsam mit **Commodore** und der **ASM** veranstaltet wird, ist in vollem Gange. Nach den bereits gelaufenen Rennveranstaltungen in Dillingen und Barsinghausen (angekündigt in ASM 4/94) sehen die nächsten Termine folgendermaßen aus:

9. 4. Autohaus Schweikert/Balauf (Ford), Tiefensteiner Str. 185–189, 55743 Idar-Oberstein (das im letzten Heft für diesen Termin angekündigte Rennen in Arnsberg entfällt)

16. 4. Autohaus Lechelt (Honda), Ziegler Str. 29, 72458 Albstadt

23. 4. Autohaus Gero (VAG), Werler Str. 259, 59063 Hamm

7. 5. Schwarzenberger Autocentrum König (VAG), Str. d. Einheit 43–45, 08340 Schwarzenberg

14. 5. Autohaus Xaver Platzer (Toyota), Woffenbacher Str. 15, 92318 Neumarkt/Oberpfalz

28. 5. Autohaus König (VAG), Luisenburgstr. 45, 95632 Wunsiedel

4. 6. Autohaus Dietrich (Toyota), Ooser Hauptstr. 44, 76532 Baden-Baden

Für diejenigen, die die Ankündigung in ASM 4/93 verpaßt haben, hier noch einmal die Facts: Gespielt wird die aktuelle CD32-Version von **Nigel Mansell s World Championship** simultan an drei CD32-"Cockpits". Auf die jeweiligen Tagessieger warten tolle Preise. Klaus Trafford persönlich moderiert die Rennveranstaltungen; es gibt ASM-Klassikerhefte zum Mitnehmen. Eintritt und Teilnahme sind kostenlos!

In der nächsten ASM findet Ihr eine brandheiße Bildreportage über die erste Rennveranstaltung in Dillingen. Alsdann: See you at your local Autohaus!

Heute schau'n wir Amiga-TV

Commodores Amiga 1200 entwickelt sich prächtig, wenn man den Verkaufszahlen glauben darf. Die Kieler Firma **TV Werbeservice** will frischgebackenen 1200er-Benutzern oder solchen, die es werden wollen, den Umgang mit dem Rechner jetzt per Video beibringen. Zu diesem Zweck hat man eine Videokassette mit dem bezeichnenden Titel **Erfolg ist lernbar – der Amiga 1200** produziert. Der 110 Minuten lange Film zeigt die Begegnung mit dem Amiga-Rechner vom Auspacken bis hin zum Arbeiten mit der Workbench-Version 3.0. Er soll ergänzend zu den Handbüchern wirken, getreu dem Motto "Ein Bild sagt mehr als tausend Indexeinträge". Das VHS-Video ist zum Preis von 39,95 DM zu haben. Den Vertrieb hat die Firma **Fischer Hard- und Software** in 30665 Hannover übernommen.

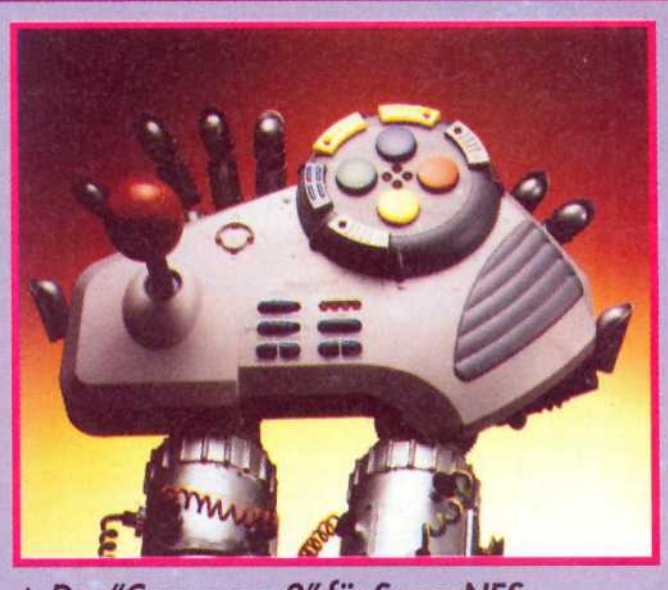


◀ *Ein neuer Star am Video-Himmel?*

Battle Isle II doch für Amiga

In Heft 4/94 hatten wir **Battle Isle II** von **Blue Byte** für den PC im Test (S. 22–24, Urteil: 11, Megahit). Im Bericht stand, dieses Spiel würde nicht für den Amiga umgesetzt. Das beruht jedoch auf einer Falschinformation (großes Sorry!). Tatsächlich wird es Battle Isle II **doch** für den Amiga geben – genauer gesagt, sogar für alle Amigas! Blue Byte will die entsprechenden Versionen des Strategieknüllers im Laufe des Monats September fertig haben. Wir werden so prompt wie möglich in der "Replay"-Rubrik darüber berichten.

Infos für JAMmer



Unter dem Titel **The Inside Juice** hat **Acclaim** einen kleinen News-Flyer für alle Freunde des Basketball-Simulationsspiels "NBA Jam" zusammengestellt. Inhalt: Alle Digi-Bilder aus dem Programm, ein kleines Interview mit einem der Entwickler, außerdem ein paar Hintergrundinfos.Das Papier gibt's gegen einen frankierten Rückumschlag bei: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstr. 10, 81675 München.

Programmierbare Joysticks für Konsolen

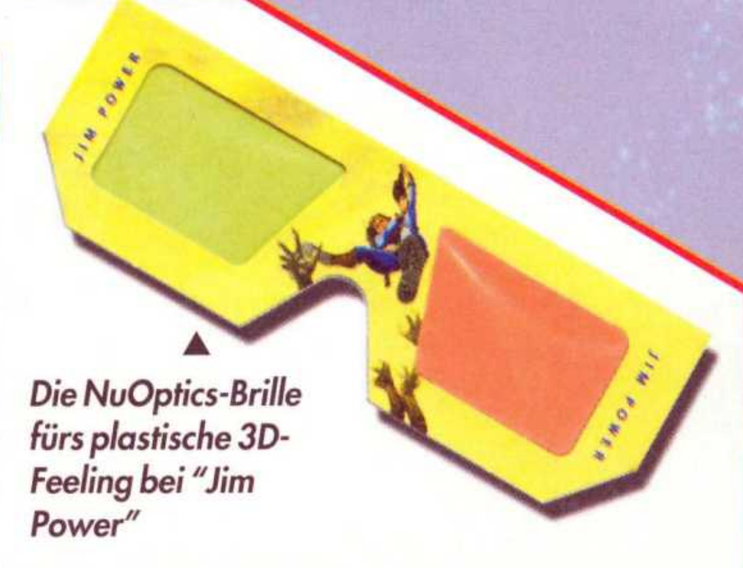
Mit dem Aufkommen der neueren Spielekonsolen trat das Joypad seinen Siegeszug an: Der flache Controller, dessen Richtungssteuerung sich mühelos mit einem Daumen bedienen läßt, begann, den klassischen Joystick zu verdrängen. **QuickShot**, einer der ersten Hersteller von niedrigpreisigen Joysticks für Computer, will jetzt den Sticks auch auf der Konsole zu ihrem Recht verhelfen. Programmierbare Sticks für Mega Drive und Super NES sollen die Fans von LED-blinkendem, knöpfchenübersätem Hi-Tech-Look an die Ladenkassen locken. Der SNES-Stick **Conqueror 2** bietet eine freidefinierbare Speicherbank für zwei Benutzer, die sich bis zu acht Signalfolgen (ducken-treten-umdrehen-springen...) merken und auf Knopfdruck abrufen kann. Sechs Feuerknöpfe, Zeitlupenknopf und Dauerfeuer runden das Bild ab. Der **Conqueror 3** wurde fürs Mega Drive entwickelt und bietet ebenfalls die Möglichkeit, Signalfolgen zu "lernen". Er verfügt über drei Feuerknöpfe mit jeweils unabhängiger Turbo-Steuerung. Auch hier gibt es Knöpfe für Dauerfeuer und Zeitlupe.

Beide Sticks sollen jeweils rund 80 Mark kosten.

▲ *Der "Conqueror 2" für Super NES*

Laufpaß für Paßwörter

In Ausgabe 4/94 haben wir über **Jim Power**, das Loriciel-Spiel mit der 3D-Brille und den beeindruckenden Effekten, berichtet. Nun liegt die endgültige Version fürs SNES vor, und entgegen unserer Beschreibung sind die Paßwörter rausgefallen. Also vergeßt die von uns ausbaldowerten und im letzten Heft angegebenen Codes, sie funktionieren leider nur bei unserer Testversion. Schade drum – trotzdem bleibt das Ganze natürlich ein Hit.



▲ *Die NuOptics-Brille fürs plastische 3D-Feeling bei "Jim Power"*



AND



S.Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale - Softwarehouse :
46483 Wesel / Auf dem Dudel 8
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Glockengasse 13 (Eröffnung 02.04.94)

Ladenpreise variiren !!!!

Fax :0281 - 23493

0281 - 31641
0281 - 31642



Titel		Amiga	PC
A - Train	DV	74,95	84,95
Aces of the Deep			x69,95
Aces over Europe	DV		69,95
Airlines	DA		69,95
Alien 3	DA	46,95	
Alienbreed 2	DA	46,95	
Alone i.the Dark 2	DV		79,95
Ambermoon	DV	79,95	
Anstoss	DV	62,95	62,95
Apocalypse	DA	x49,95	
Archon Ultra	EV		59,95
Archon Ultra	DV		x79,95
Aufschwung Ost	DV	59,95	69,95
Bart versus World	DA	46,95	
Batman returns	DA	x59,95	x59,95
Battle Isle 2	DV	i.V.	79,95
Beneath Steel Sky		x74,95	x77,95
Betrayal at Krond.	DV		69,95
Big Sea	DA	59,95	64,95
Bloodstone	DV		59,95

Titel		Amiga	PC
Dune 2	DV	49,95	59,95
Dungeon Hack	EV		69,95
Dungeon Hack	DV		x79,95
Eishockey Manag.	DV	69,95	74,95
Elder Scrolls	EV		69,95
Elder Scrolls	DV		x79,95
Elfmania	DA	x49,95	
Elite 2	DV	53	64,95
Empire Deluxe	DV		67,95
Eye of Beholder 2	DV	57,95	69,95
Eye of Beholder 3	DV		79,95
Eye of the Storm	DA		59,95
F 1		i.V.	i.V.
Fantasy Empire SSI	EV		67,95
Fantasy EmpireSSI	DV		x79,95
Fatal Strokes	DA	x69,95	
Flashback	DV	60	64,95
Flugsimulator 5.0	DV		120
Forgotten Castles - Awakening	DA		x79,95

Titel		Amiga	PC
Nomad	DA		54,95
One Step Bejound	DA	40	39,95
Oscar	DA	45	49,95
Overdrive	DA	x49,95	x57,95
Pacific Strike	DA		x84,95
Pacific Str. Speech	DA		x34,95
Perihelion	DA	x64,95	
Pinball Fantasies	DA	52,95	59,95
Pinball Spec.Edition	DA	60	
Pirates Gold	DV		87,95
Pizza Connection	DV	74,95	79,95
Police Quest 4	EV		67,95
Police Quest 4	DV		x69,95
Privateer	DA		84,95
Privateer Operation	DA		37,95
Privateer Speech	DA		37,95
Project Terra	DV	x59,95	
Project Terra	DV	x59,95	
Quest for Glory 4	EV		69,95
Quest for Glory 4	DV		x69,95

Titel		Amiga	PC
Ultima 8	DV		84,95
Ultima 8 und Speech	DV		119,95
Victory at Sea	EV		79,95
Wallstreet Manager	DV		74,95
Warlords 2	EV		79,95
When T.World.War	DA	69,95	69,95
Wizn Liz	DA	59,95	
Winter Olympics	DA	59,95	69,95
WWF 2	DA	29,95	29,95
X - Wing	DA		79,95
B- Wing	DA		39,95
X-Wing Upgrade	DV		49,95
Zool 2	DA	49,95	

Sim Earth oder Sim Ant für Amiga oder PC/ DV — 39,95

Eishockey Manager incl. Video / solange Vorrat reicht — 69,95

Unsere Knaller für Bestellungen bis 29.04.94

Alone in the Dark 2 DV — PC 74,95

Inca 2 DV — CD-ROM 89,95 — PC 79,95

Lothar Mathäus DV — Amiga 49,95

Elite 2 DV — Amiga 49,95 — PC 59,95

Titel		Amiga	PC
Bloodnet	DA		89,95
Blue Force	DV		79,95
Body Blows Galac.	DA	49,95	
Booly	DA	49,95	54,95
Brian the Lion	DA	59,95	
Bubba`n Stix	DA	54,95	
Bund.Manag. 2.0	DV	64,95	64,95
Burning Steel	DV		77,95
Burn. Steel Data je	DV		34,95
Burntime	DV	65,95	79,95
Campaign 2	DV	65,95	74,95
Cannon Fodder	DA	49,95	x69,95
Caribbean Desast.	DV	x69,95	x79,95
Captive 2	DA	59,95	
Carrier at War 2	EV		x79,95
Chaos Engine	DA	49,95	
Chr. Columbus	DV	74,95	79,95
Comanche	DV		82,95
Comanche Data 1 oder 2	DV		49,95
Comb. Air Patrol	DV	59,95	
Conspiracy	DA		x89,95
Cool Spot	DA	54,95	
Cosm.Spacehead	DV	47,95	54,95
Crazy Football	DV	52,95	54,95
Cyberpunk	DA	54,95	
Cyber Race	DV	x79,95	79,95
Damonsgate	DA		x64,95
Dangerous Street	DA	x49,95	x49,95
Dark Sun	DV		x79,95
Dark Sun	EV		69,95
Das Schw. Auge	DV	69,95	74,95
Das Schw.Aug.2	DV	i.V.	79,95
Day of Tentacle	DV		79,95
Deep Core	DA	54,95	
Delta 5	EV		69,95
Delta 5	DV		x79,95
Dennis	DA	49,95	
Der Clou	DV	x69,95	x79,95
Der Patrizier	DV	64,95	77,95
Der Planer	DV		77,95
Der Planer Erweiterungs-Diskette	DV		x54,95
Der Schatz im - Silbersee	DV	x79,95	84,95
Detroit	EV		x79,95
Die Siedler	DV	79,95	x79,95
Discoveries of - the Deep	DA		x59,95
Doom	EV		74,95
Dog Fight	DA	64,95	
Doofus	DA	49,95	
Dracula	DA	x59,95	79,95

Titel		Amiga	PC
Form. One G-Prix	DA	75	89,95
Freddy Pharkas	DV		64,95
Fury of t. Furries	DA	53	59,95
Gabriel Nights	DV		69,95
Globdule	DA	55	
Goal	DV	50	59,95
Goblins 3	DV	67	79,95
Gunship 2000	DA	65	84,95
Hand of Fate	DV		64,95
Harpoon 2	EV		x79,95
Hattrick	DV	x64,95	x79,95
Heimdal 2		i.V.	i.V.
Hired Guns	DA	60	79,95
Incredible Toons	DV		69,95
Indy 4 voll deutsch - Dauerpreis für Amiga oder PC		49,95	
Inca 1	DV		84,95
Inca 2	DV		84,95
Indy Car Racing	DA		77,95
In Extrtemis	DV		x69,95
Innoc. until Caught	DA	x67,95	79,95
Jurassic Park	DV	50	59,95
K 240	DA	x54,95	
Kings Table	DA	x59,95	x59,95
Kings Quest 6	DV	x59,95	74,95
Lands of Lore	DV		59,95
Larry 6	DV		69,95
Legacy of Sorasil	DA	x49,95	
Leg.of Kyrandia 2	DV		64,95
Links 386 Pro	DA		89,95
Links Course je			39,95
Lollypop	DA	x59,95	x72,95
Lost in Time	DV		79,95
Lothar Mathäus	DA	60	x64,95
Lotus Compilation - beinhaltet Teil 1-3	DA	55	
Mad News	DV	x67,95	x79,95
Maelstrom	DV	x69,95	79,95
Magic of Endoria	DV	i.V.	i.V.
Master of Orion	DA		89,95
MegaRace	DA		x79,95
Micro Maschines	DA	47,95	
Missles over Xerion	DA	49,95	
Monkey Island 2 - Dauerpreis für Amiga oder PC voll deutsch		49,95	
Morph	DA	48	
Mortal Combat	DA	50	49,95
Mr. Nutz	DA	52,95	
NFL Football 94	DA		79,95
NHL Hockey	DA		79,95

Titel		Amiga	PC
Quarter Pole	DV	x59,95	x69,95
Railway Challenge	DV		64,95
Rally	EV	x59,95	64,95
ReturnMedusaGold	DV	x69,95	x79,95
Return of Phantom	DV		x89,95
Return to Zorck	DA		74,95
Reunion		i.V.	i.V.
Rüsselsheim			x69,95
Sam & Max	DV		84,95
Second Samurai	DA	59,95	
Seek and Destroy	DA	37,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95	54,95
Seven Cieties Gold	EV		64,95
Shadow Caster	DA		79,95
Silver Ball	DA		49,95
Sim City 2000	DV		79,95
Sim Farm	DV		74,95
Simon t.Sorcerer	DV	69,95	84,95
Skidmarks	DA	49,95	
Soccer Kid	DA	49,95	
Software Manager	DV	x69,95	x79,95
Space Legends	DA	64,95	69,95
Spelunx	EV		x69,95
SSN-21 Seawolf	DA		x79,95
Star Trek 2 Jud.Rit.	DA		74,95
Star Trek 2 Jud.Rite	DV		x74,95
Starlord	DA		89,95
Stone Keep	DA		i.V.
Streetfighter 2	DA	39,95	
Strike Commander	DA		79,95
Strike Com.Operat.	DA		37,95
Strike Com. Speech	DA		37,95
Stronghold	DV		79,95
S. U. B.	DV	x59,95	x69,95
Subwar 2050	DV		89,95
Surf Ninja	DA	54,95	59,95
Superfrog	DA	49,95	x59,95
Syndicate	DV	59,95	74,95
Syndicate Data	DV	i.V.	36,95
System Shock	DV		x89,95
T.F.X.	DV		79,95
Terminater Rampag	DA		67,95
Tie Fighter - fliege die andere Seite der Macht. Voll deutsch.			x89,95
The Cartoons	DA	x49,95	x59,95
Tornado	DA	59,95	69,95
Tornado Mission 1	DA		39,95
Traps`n Treasures	DV	59,95	
Turrican 2	DA		x67,95
Turrican 3	EV	47,95	
Unlimeted Advent.	DV		79,95

CD-Rom

Titel		Preis
7th Guest	DA	99,95
Alone in the Dark	DV	99,95

Dauerpreisknüller Battle-Isle 2 DV 84,95

Titel		Preis
C.I.T.Y. 2000	EV	79,95
Critical Path	EV	99,95
Comanche incl. der Data 1 und 2 - plus 10 Bonusmission.	DV	89,95
Conspiracy	DV	89,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Das schw. Auge 1	DV	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.
Goblins 3	DV	89,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	79,95
Journemann Projekt	DV	69,95
Jurassic Park	DV	64,95
Labyrinth of Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	x84,95
Larry 6	DA	x74,95
Lost in Time	DV	89,95
Mad Dog Mc Cree	EV	84,95
Might&Magic Triolog.	DV	84,95
Nomad	DA	57,95
Patrizier	DV	89,95
Rebel Assault	EV	84,95
Rebel Assault	DV	x94,95
Return to Zorck	DA	79,95
Rise of the Robots		i.V.
Sam & Max	DV	x89,95
Sam & Max	EV	x84,95
Strike Commander incl. - Operation u. Spech		84,95
T. F. X.	DV	84,95
Tie Fighter	EV	84,95
Tornado u. Mission	DA	99,95
Zeppelin	DV	x89,95

Artikel	Preis
Amiga Laufwerk extern	119,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
512KB RAM-Card	49,95

Versand erfolgt selbstverständlich OHNE AUFPREIS im SICHERHEITSKARTON.

Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden.

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr/Ausland Vorkasse plus 18,-DM

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

X = Spiel lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung   Irrtümer vorbehalten



Neue Jagd auf Paintballer

Wie die Hannoversche Neue Presse vom 7. März 1994 zu berichten wußte, ist wieder ein Paintball-Mannschaftsspiel von einem Polizeikommando gestoppt worden, diesmal in Niedersachsen. (Über Paintball, auch "Gotcha!" genannt, hatten wir in den ASM-Heften ab 6/93 Berichte und teilweise sehr kontroverse Leserbriefdiskussionen veröffentlicht.) Ungewöhnlich an dem Einsatz der Polizei war diesmal jedenfalls der Aufwand: Mit Streifenwagen und Hubschrauber (!) rückten die Beamten am Samstag, 5. März, kurz nach 14 Uhr an. Auf dem Gelände im Eilveser Holz bei Neustadt am Rübenberge trainierten 15 Männer und Frauen vom Paintball-Club Neustadt mit Farbkugel-Markierern. Das Gelände war mit rotweißen Flatterbändern abgesperrt; die Genehmigung des Grundstücksbesitzers hatten sich die Spieler rechtzeitig besorgt. Laut Andreas Lenz vom Paintball Club Neustadt habe die Polizei die Spieler bereits beobachtet, als man sich vor dem Spiel in Neustadt getroffen habe. Lenz: "Die hätten uns doch schon da sagen können, daß sie unser Training abbrechen." Der statt dessen erfolgte Hubschrauber-Großeinsatz hätte nun den Steuerzahler, so Lenz, mindestens 25000 Mark gekostet. Die Polizei begründete ihr Vorgehen nach Klärung aller Umstände schließlich damit, daß die Spieler statt des rotweißen Absperrbandes einen Zaun um das Gelände hätten ziehen müssen.

Hudson unterstützt junge Sportler

Die Firma **Hudson Soft**, die erst kürzlich ihr **Virtual Soccer** fürs SNES herausgebracht hat (vertrieben von Virgin), zeigt auch ein Herz für den "bildschirmfreien" Fußball. Sie sponsert die B-Jugend des Willinghusener Sportclubs (WSC), der in der Nähe von Hamburg beheimatet ist. Hudsons Europafiliale befindet sich übrigens in Hamburg. In einer Pressemitteilung bringt das Softwarehaus seine Hoffnung zum Ausdruck, daß möglichst viele Jugendliche die Möglichkeiten der regionalen Sportvereine nutzen und nicht ausschließlich den Joypad-Daumen trainieren. Spiele wie Virtual Soccer sollen auch als Anreiz dienen, den am Monitor simulierten Sport einmal in natura selbst auszuprobieren.



▲ *Die Willinghusener B-Jugend mit der Hudson-Biene auf dem Trikot*

Für Eltern hat Hudson das (englischsprachige) Merkblatt "Master Higgins: 10 tips for responsible play" herausgebracht. Es stellt zehn "goldene Regeln" im Umgang mit Videospielen auf. Regelmäßige Pausen, bestimmte Zeitlimits, Reden über Spielinhalte und so weiter sind sicher vernünftige Ansätze, die es verdienen, beherzigt zu werden.

Softsale breitet sich aus

Hannover, ohnehin begünstigt durch jede Menge Hi-Tech-Unternehmen, ist um eine Einkaufsquelle für Computer- und Videospiele reicher: Seit März dieses Jahres gibt es eine **Softsale**-Filiale in der niedersächsischen Landeshauptstadt. Der ursprüngliche Sitz der Firma ist die Kleinstadt Nienburg an der Weser, eine Filiale befindet sich bereits in Hildesheim. Das neue hannoversche Ladengeschäft liegt relativ zentral gegenüber der Markthalle.



▲ *Die neue hannoversche Softsale-Filiale von innen*

Als Spielespezialist hat Softsale neben PC-Floppy-, CD-ROM- und Amiga-Software auch "Stuff" für Macintosh-Rechner sowie Konsolen-Games im Angebot – brandaktuelle Titel ebenso wie Oldies. Ist ein Game ausverkauft (wie geschehen bei "Rebel Assault" nach der Eröffnung), dann wird kurzerhand in Nienburg angerufen und um Nachschub gebeten. Zum Austesten neuer Spiele stehen ein Amiga, ein PC mit CD-ROM-Laufwerk und Konsolen parat. Neben dem Verkauf wird auch technische Beratung geboten – gerade PC-Einsteiger kommen mit Installations- und Konfigurationsfragen für Spiele oft nicht "aus eigener Kraft" klar und wissen dann ein erklärendes Wort zu schätzen.

Helft Inspektor Zebok

Zu einer Multimedia-Präsentation besonderer Art lud die **bhv** (Bürohandels- und Verlags-GmbH) nach München ein: Anlaß war die Vorstellung des neuen Multimedia-Spiel(film)s **Inspektor Zebok**. Mit diesem CD-Krimi kommt zum ersten Mal ein wirklich "spielbarer Spielfilm" auf die heimischen Monitore. Insgesamt dreieinhalb Stunden Spielzeit stehen auf den drei CDs des Spiels zur Verfügung.

Das Prinzip des "Spielfilms als Spiel" besteht einfach nur darin, in das Geschehen des Films einzugreifen, gesteuert über die Eingabemöglichkeiten des PC. Die Szenerie entspricht der eines wirklichen Films; gedreht wurde die Sache von der Firma SillyWood in Deutschland, und zwar auf BetaCam und Zelluloid. Personen werden durch Schauspieler dargestellt. Die Entscheidungen allerdings trifft der Spieler – vor allem diejenigen Entscheidungen, die das Handeln des Inspektors bestimmen. Ob es der Flirt mit einer Tatverdächtigen ist oder eine Dienstreise nach Thailand – macht der Inspektor etwas falsch, wird das Ziel des Spiels so gut wie unerreichbar. Dieses besteht darin, einen verzwickten Kriminalfall zu lösen. Die Produzenten legen großen Wert auf die Feststellung, daß "Inspektor Zebok" ein gewaltfreies Spiel ist, obgleich man mit einer durchaus spannenden Detektivgeschichte konfrontiert wird.

▲ *Alles klar, Herr Kom... – Inspektor?*

▲ *Ihr seid alle verhaftet!*

Nach einmaligem erfolgreichem Durchspielen sind Story und Lösung des Video-Rollenspiel-Adventures bekannt. Trotz dieses Wermutstropfens dürften Programme wie dieses sehr zukunftsträchtig sein. Neben einer eigens für das Spiel geschaffenen Filmmusik gibt es noch viele Special Effects zu bewundern. Die optischen Tricks sind mit Hilfe von Silicon-Graphics-Rechnern entstanden.

"Inspektor Zebok" ist in Deutschland direkt beim bhv-Verlag in 41342 Korschenbroich oder über den Fachhandel zu beziehen. Benötigt wird ein Rechner ab 386er Prozessor mit Windows 3.1.

Wir sind es leid ...

...immer nur unsere Gesichter oder die unserer freien Mitarbeiter auf der "Checkpoint"-Seite bei den **TOP 5** zu sehen. Und wir sind es leid, immer nur unsere persönlichen Lieblings-Games zu präsentieren. Uns interessiert, wie Ihr ausseht! Wir wollen wissen, was Ihr spielt!! Wir bringen Euch groß raus!!! Wollt Ihr mitmachen? Nichts leichter als das. Schickt uns Euer abgefahrenstes Foto, dazu Eure persönlichen TOP 5 mit Systemangabe, packt alles in einen Briefumschlag, und schickt es an folgende Adresse: ASM, TOP 5, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Jeden Monat werden wir eine(n) aussuchen, der/die unserer Checkpoint-Seite den richtigen Drive gibt. Check it out, Fans!

Fensterputzer

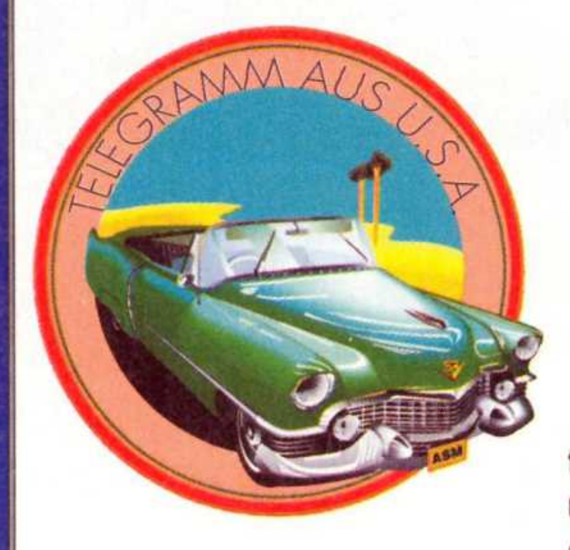
Im Zeitalter des CD-ROM wird das Problem zwar etwas gemildert, aber immer noch gilt: Egal wie groß eine Festplatte ausfällt, nach spätestens sechs Monaten ist sie randvoll. Besonders Anwender von Microsoft Windows können ein Lied davon singen. Selbst wenn einzelne Programme längst wieder in Ungnade gefallen und gelöscht worden sind, bleiben doch regelmäßig Reste in Form von Laufzeitbibliotheken (DLL) und Konfigurationsdateien zurück. Weil auch Spiele, die häufig ohnehin eine geringere Halbwertszeit in puncto Motivation aufweisen, keine Ausnahme machen, ist **MagicEye** unter Umständen auch für ASM-Leser interessant. Das kleine Utility vom Augsburger Softwarehaus **gebacom** überwacht auf Wunsch jede beliebige Installation von Windows-Programmen. Protokolliert werden alle neu angelegten Dateien und Verzeichnisse sowie



◄ *Someone is watching you*

alle Eintragungen in Konfigurationsdateien wie WIN.INI oder der SYSTEM.INI. Und das ist nicht alles! Mit Hilfe der jeweiligen Protokolldatei kann ein auf diese Weise erfaßtes Programm später restlos deinstalliert werden. Man wählt bloß das entsprechende Protokoll, und "MagicEye" tilgt das zugehörige Programm.

Der ganze Spaß soll übrigens 99 DM kosten, was auf den ersten Blick ganz schön happig ist. Wer aber tatsächlich häufig Anwendungen oder Spiele installiert und kurz darauf wieder loswerden möchte, der wird die gebotene Zeitersparnis und den bald gewonnenen Festplattenplatz zu schätzen lernen.

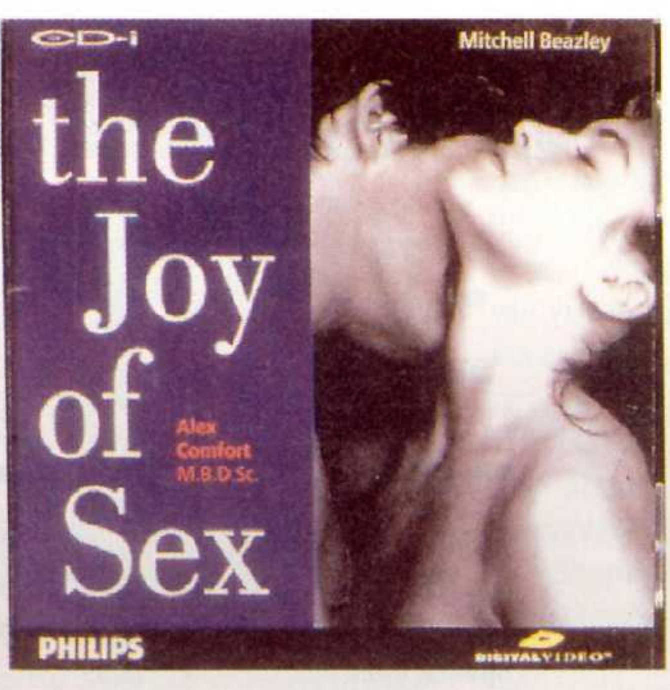


Was gibt's Neues aus den Staaten? Unser Korrespondent Markus Krichel hat sich wieder umgehört, Fakten gesammelt und bei den Firmen angeklopft.



+++ *3DO-Preis fällt!* Der Preis für den **Panasonic 3DO Interactive Multipayer** wurde von 699 auf 499 Dollar gesenkt. **Richard A. Kraft**, Oberboß bei Panasonic, gab bekannt, daß der Preis gesenkt wurde, um das ohnehin schon große Interesse bei Händlern und Kunden am 3DO-System weiter auszubauen. Tatsache ist, daß das System sich zum alten Preis nicht verkaufen ließ. Trotz aller Schönrederei ist der 3DO-Player nicht der erwartete Hit. Mehrere Lizenznehmer haben die Softwareentwicklung bis auf weiteres eingestellt. +++ *Doomsday für SNES!* **id Software** wird keine weiteren Spiele für das **SNES** herstellen. Obwohl nach der SNES-Version eines berühmt-berüchtigten Action-Games auch eine Umsetzung des hierzulande inzwischen ebenfalls indizierten "Nachfolgers" geplant war, entschloß sich das texanische Softwarehaus id, statt dessen in Zukunft seine PC-Spiele für den **Atari Jaguar** umzusetzen. Gerüchten zufolge hatte Nintendo bei dem Spiel mit dem "Wolf" im Titel derartig viele Änderungen verlangt, daß die id-Designer eine weitere Zusammenarbeit ablehnten. +++ *Oh la la, Philips!* **Philips Media Entertainment** erweitert seine **CDI-Produktpalette** um zwei pikante Produkte. **Playboy s Complete Massage** zeigt unerfahrenen Liebhabern, wie man sich gegenseitig fachgerecht begrabscht. **Joy of Sex** geht noch einen Schritt weiter: Ein digitaler Wegweiser zu einem besseren körperlichen Verhältnis zwischen Partnern: genau das, was uns gefehlt hat! +++ Der erste Drittanbieter für das neue **Sega Saturn System** hat sich bereits gefunden. **Crystal Dynamix**, deren Crash'n'Burn das Standardprodukt für den 3DO-Player ist, hat einen Vertrag mit Sega abgeschlossen, der die Entwicklung mehrerer Titel für verschiedene Sega-Systeme vorsieht, darunter ist auch der Saturn. +++ *In der Hauptrolle: DU!* Jeder, der eine Videokamera besitzt, kann jetzt eine Rolle in **Blue Force** von **Tsunami** (ein Abenteuerspiel à la Police Quest) übernehmen. Mit **Video Injection** (MS/DOS) können Spieler ihre eigenen Filmclips in dieses Spiel integrieren. Die gefilmte Person übernimmt die Rolle eines städtischen Angestellten im Auskunftsbüro. Das Verfahren ist zwar etwas aufwendig, beeindruckt aber die Mädels ungeheuer. +++ *Bezauberndes Genie.* Gerüchten zufolge hat man bei **Codemasters** eine fast fertige Version des neuen **Game Genie 2** vorliegen. Game Genie 2 unterscheidet sich von seinem Vorgänger darin, daß Benutzer nach der Eingabe der entsprechenden Parameter ihre eigenen Programmcodes aufrufen können. Codemasters bestätigte außerdem, daß das **Sega-CD-Game-Genie** fast fertig ist und Ende des Jahres erhältlich sein wird. +++ *Flamme aus!* Der auf dem Marvel-Comic basierende Film **"The Fantastic Four"** wurde kurz vor seiner geplanten Veröffentlichung aus dem Verkehr gezogen. Der Low-Budget-Film (Produktionskosten 3 Millionen Dollar) steht einer neuen großangelegten Verfilmung im Wege. Die Produktionsfirma ist der Ansicht, daß eine Billigversion des FF-Themas die Erfolgsaussichten der neuen Verfilmung schmälern würde. That's Show Business! +++ *More Marvel!* **Marvel Comics** plant, den Vertrieb für Videospiele, die auf ihren Superhelden basieren, in Zukunft selbst zu übernehmen. +++ *Im Orbit!* Man nehme Hollywoods beste Special-Effects-Gurus, mische eine Handvoll erfahrener Game Designer bei und reichere das Ganze mit Techno-Wizards an. Die Ingredienzien für dieses Rezept sind von bester Qualität: **Michael Backes** (Jurassic Park), **Richard Cohen** (Star Trek VI), **Brian Moriarty** (Loom) und **David Fox** (Zak McKracken), um nur einige zu nennen. Das Ergebnis: Ein neuer, äußerst vielversprechender Softwareanbieter mit dem Namen **Rocket Science**. Eine derartige Ansammlung von Talent muß ganz einfach gute Ergebnisse produzieren. Rocket Science plant die Veröffentlichung von Multimedia-Produkten für MS/DOS und Sega-CD. Die ersten, im Herbst erwarteten Titel sind **Cadillacs and Dinosaurs**, **Loadstar** und **Dark Ride**.

Genug für heute. Fragen oder Kommentare zur Kolumne könnt Ihr per Brief an die Redaktion schicken oder als E-Mail in CompuServe (73233,742) hinterlassen. ■



◀ *Laß die Zähne aus der Frau!*



▶ *3DO (hier der Sanyo-Player): schleppende Verkäufe durch hohe Preise*



▲ *id liebäugelt mit dem Jaguar*

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG

TEL.:05021/910416 & -417 FAX:05021/910403 & -404

IBM

Titel	Preis
1869	DV 79,90 DM
1942-Pac. AW	DA in Vorb.
Aces of Pac.	DA 74,90 DM
Aces Data	EA 49,90 DM
Aces + Data	DA 84,90 DM
Aces of Deep	EA in Vorb.
Aces of Deep	DV in Vorb.
Aces over Eur.	DV 79,90 DM
Air Combat Cl.	EA 79,90 DM
Air Force C.	?? in Vorb.
Alienbreed	DA 59,90 DM
Alone in Dark	DV 89,90 DM
Alone in D. 2	DV 89,90 DM
Ambush at S.	DA 84,90 DM
Ancient Art	DA 79,90 DM
Anstoß	DV 69,90 DM
Archon Ultra	EA 69,90 DM
Archon Ultra	DV 79,90 DM*
Armoured Fist	?? in Vorb.
ATAC	DA 79,90 DM
A-Train	DV 89,90 DM
-Constr. Kit	DV 49,90 DM
Aufschw. Ost	DV 69,90 DM
B-17 Fly. Fortr.	DA 89,90 DM
B-Wing	DV 44,90 DM
Ballistic Dipl.	DV 49,90 DM
Bat 2	DV 79,90 DM
Battlech. 4000	DA 69,90 DM
Battle Isle 2	DV 79,90 DM*
Battle Team	DA 74,90 DM
-Data 2	DA 49,90 DM
Battledrome	EA in Vorb.
Battletoads	DA in Vorb.
Bazooka Sue	DV 79,90 DM*
Beauty&Beast	DV 79,90 DM
Ben. Steel Sky	?? in Vorb.
Betr. at Krond.	DV 79,90 DM
Big Sea	DV 84,90 DM
Bloodstone	DA 64,90 DM
Body Blows	DA 59,90 DM
Bund. Man. Pr.	DV 64,90 DM
Burning Steel	DV 79,90 DM
-Superschiffe	DV 39,90 DM
-Amerika i. A.	DV 39,90 DM
-Scenario Edit.	DV 39,90 DM
Burn. Steel 2	?? in Vorb.
Burntime	DV 79,90 DM
Buzz Aldrin	DA 89,90 DM
Campaign	DV 79,90 DM
-Data	DV 49,90 DM
Cannonfodder	DA 64,90 DM*
Car & Driver	DA 74,90 DM
Caribean Des.	DV 79,90 DM
Castles 2	DA 74,90 DM
Christoph Kol.	DV 79,90 DM
Civilization	DV 84,90 DM
Civil War	?? in Vorb.
Clash of Steel	EA 74,90 DM
Classic Power	DA 79,90 DM
Comanche	DV 84,90 DM
-Data 1	DV 54,90 DM
-Data 2	DV 59,90 DM
Combat Cl. 2	DA 69,90 DM
Comp. of Xant	EA 69,90 DM
Critical Path	?? in Vorb.
Cyberrace	DV 79,90 DM
Daemonsgate	?? in Vorb.
Dagger A. Ra	DV 74,90 DM
Dark Q. of Kr.	DV 79,90 DM
Dark Sun	EA 69,90 DM
Das sch. Auge	DV 74,90 DM
-Sternenschw.	DV 79,90 DM
Day of Tent.	DA 74,90 DM
Day of Tent.	DV 84,90 DM
Der Clou	DV 79,90 DM*
Der Planer	DV 79,90 DM
Der Patrizier	DV 79,90 DM
Der Schatz i.Ss	DV 84,90 DM
Die Schöne&B.	DV 79,90 DM
Die Siedler	DV 79,90 DM*
Dogfight	DA 89,90 DM
Doom	EA 74,90 DM
Dreamlands	DV 59,90 DM
Dreamweb	DV in Vorb.
Dune 2	DV 69,90 DM
Dung. Hack	EA 69,90 DM
Dynablaster	DA 69,90 DM
Dynatech	DV 69,90 DM
Eight Ball D.	DA 69,90 DM
Eish. Manager	DV 79,90 DM
Eleventh Hour	?? in Vorb.
Elisabeth I	DV in Vorb.
Elite 2	DV 69,90 DM
Elysium	DV 69,90 DM
Epic	DA 59,90 DM
Exc. Games	DA 69,90 DM
Eye of Beh. 1	DV 79,90 DM
Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM
Eye of Beh. 3	DV 79,90 DM
F-1	?? in Vorb.

IBM

Titel	Preis
F-14 Fleet Def.	?? in Vorb.
F-15 III	DA 89,90 DM
F-19 Stealth	DA 39,90 DM
Falcon 3.0	DA 84,90 DM
-Fight. Tiger	DA 59,90 DM
-Mig 29	DA 59,90 DM
-Hornet	DA 59,90 DM
Fantasy Emp.	EA 69,90 DM
Fields of Glory	DA 89,90 DM
Final Conflict	?? in Vorb.
Fire & Ice	DA 59,90 DM
Flashback	DV 69,90 DM
Fleet Defender	?? in Vorb.
Flugsim. 5.0	DV 129,90 DM
Flugsim. 5.0	EA 89,90 DM
-New York	EA 49,90 DM
-Paris	EA 49,90 DM
-San Fran.	DA 69,90 DM
Forg. Castle	DV 79,90 DM*
Form. I GP	DA 89,90 DM
Freddy Ph.	DV 69,90 DM
Gabriel Kn.	EA 69,90 DM
Gabriel Kn.	DV in Vorb.
Gateway 2	EA 69,90 DM
Goal	DA 64,90 DM
Gobliins 2	DV 84,90 DM
Gobliins 3	DV 79,90 DM
Gunship 2000	DA 84,90 DM
-Scenario	DA 59,90 DM
Hand of Fate	EA 69,90 DM
Hand of Fate	DV 69,90 DM
Hannibal	DV 79,90 DM
Harpoon 2	EA 79,90 DM*
Harrier Jumpj.	DA 89,90 DM
Hattrick	DV 79,90 DM*
Hired Guns	DV 79,90 DM
History Line	DV 79,90 DM
Hot Numbers	DA 39,90 DM
-Deluxe	DV 59,90 DM
Inca	DV 89,90 DM
Inca 2	DV 84,90 DM
Incr. Machine	DV 69,90 DM
-Even more	DV 69,90 DM
Incr. Toons	EA 69,90 DM
Indy 4	DV 84,90 DM
Indy Car Rac.	DV 79,90 DM
Inn. unt. caugh	DA 84,90 DM
Ishar 2	DV 64,90 DM
Jurassic Park	DV 69,90 DM
Kingmaker	DV 69,90 DM
Kings Quest 6	DV 79,90 DM
Lands of Lore	DV 64,90 DM
Legend of Kyr.	DV 74,90 DM
Legend o. K. 2	DV 69,90 DM
Leis. S. Larry 6	DV 79,90 DM
Lemmings DP	DA 74,90 DM
Lemmings 2	DA 79,90 DM
Links 386 Pro	DA 89,90 DM
-SVGA-Kurse	EA 44,90 DM
Lollypop	DA 74,90 DM*
Lords of Power	DA 79,90 DM
Lost in Time	DV 84,90 DM
Lost Vikings	DV 79,90 DM
Lothar Matth.	DV 69,90 DM*
M 1 Tank	DA 39,90 DM
Mad News	DV 79,90 DM*
Mad TV	DV 79,90 DM
Magic of E.	DV in Vorb.
M. Mansion 2	DA 74,90 DM
M. Mansion 2	DV 84,90 DM
Mario w. verm.	DV 74,90 DM
Mario t. typ.	DV 64,90 DM
Master of Or.	DA 89,90 DM
Mechwarrior 2	?? in Vorb.
Metal & Lace	?? in Vorb.
Mig 29 f. Falc.	DA 59,90 DM
Migth & M. 4	DV 79,90 DM
Might & M. 5	DV 84,90 DM
Monkey Isl.	DV 79,90 DM
Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM
Mortal Komb.	DA 64,90 DM
Napoleonics	DA 79,90 DM
NFL Coaches	DA 79,90 DM
NHL Hockey	DA 79,90 DM
Nick Faldo Golf	DA 84,90 DM
No. 2 Coll.	DA 79,90 DM
Origin Scr. S.	DV 59,90 DM
Pacific Strike	DA 84,90 DM*
-Speech	DA 44,90 DM*
Patriot	DA 79,90 DM
Penth. HN	DA 39,90 DM
-Deluxe	DV 59,90 DM
Pinb. Dreams	DA 59,90 DM
Pinb. Fant.	DA 59,90 DM
Pirates	DA 39,90 DM
Pirates Gold	DV 89,90 DM
Pizza Conn.	DV 79,90 DM*
Police Q. 4	DV 79,90 DM*
Populous 2	DA 74,90 DM
Prince o. P. 2	DA 69,90 DM

IBM

Titel	Preis
Privateer	DA 84,90 DM
-Speech	DA 44,90 DM
-Sp. Op. 1	DA 44,90 DM
Protostar	DA 74,90 DM
Quarterpole	DV 69,90 DM*
Quest f. Gl. 3	DV 79,90 DM
Quest f. Gl. 4	EA 69,90 DM
Quest f. Gl. 4	DV in Vorb.
Railr. Tyc. Del.	DA 79,90 DM
Railw. Chall.	DV 69,90 DM
Ragnarok	DV 84,90 DM
Rally	EA 69,90 DM
Red Baron	DV 79,90 DM
-Data	DV 49,90 DM
Red Bar.+Data	DV 89,90 DM
Rex Nebular	DA 79,90 DM
Return of Med.	DV 79,90 DM*
Ringworld	EA 69,90 DM
Rise of Rob.	?? in Vorb.
Rorkes Drift	?? in Vorb.
Ryder Cup	DA 69,90 DM
Sabre Team	?? in Vorb.
Sam & Max	EA 74,90 DM
Sam & Max	DV 84,90 DM
Schöne & B.	DV 79,90 DM
Sela Team	DA 79,90 DM
Sens. Soccer	DA 59,90 DM
Serp. Isle (U7/2)	DA 74,90 DM
Shadowcaster	DA 79,90 DM
Shad. of Comet	DV 89,90 DM
Sherl. Holmes	DV 74,90 DM
Silverball	DA 59,90 DM
Sim Ant	DA 79,90 DM
Sim City Del.	DA 79,90 DM
Sim City 2000	EA 79,90 DM
Sim City 2000	DV 84,90 DM*
Sim Farm	DV 79,90 DM
Sim Life	DV 84,90 DM
Simon the S.	DV 84,90 DM
Software Man.	DV 79,90 DM*
Space Hulk	DA 79,90 DM
Space Q. 5	DV 69,90 DM
Spaceward Ho	DV 69,90 DM
Spec. Forces	DA 79,90 DM
Spelunx	EA 69,90 DM*
SSN 21 Seaw.	DA 79,90 DM*
Starlord	DA 89,90 DM
Star Trek	DV 84,90 DM
-Judgem. Rites	DA 79,90 DM
-Next Gen.	?? in Vorb.
Street F. 2	DA 64,90 DM
Strike Comm.	DA 89,90 DM
-Speech	DA 49,90 DM
-Tact. Op. 1	DA 39,90 DM
Stronghold	DV 79,90 DM
Stunt Island	DV 89,90 DM
Subwar 2050	DA 89,90 DM
Sukiya	?? in Vorb.
Syndicate	DV 79,90 DM
-Data	DV 44,90 DM
Task Force	DA 89,90 DM
Term. 2029	EA 84,90 DM
-Op. Scour	EA 49,90 DM
Term. Ramp.	EA 69,90 DM
TFX	DA 84,90 DM
The ev. m. inc. M	DV 69,90 DM
The Fighter	?? in Vorb.
The final Confl.	?? in Vorb.
The Greatest	DV 64,90 DM
The Legacy	DV 89,90 DM
The lost Vik.	DV 79,90 DM
The Manager	DV 49,90 DM
The perf. G. 2	?? in Vorb.
Tornado	DA 79,90 DM
-Desert Storm	DA 44,90 DM
Turrican 2	DA 69,90 DM*
Ultima 7	DV 89,90 DM
Ultima 7/2	DA 74,90 DM
Ultima 8	DA 84,90 DM*
-Speech	DA 44,90 DM*
Ult. Triol. 2	DA 69,90 DM
Ultima Uw.	DA 69,90 DM
Ultima Uw. 2	DA 74,90 DM
Victory at Sea	DV 79,90 DM*
War in Gulf	DV 74,90 DM
Warlords 2	EA 79,90 DM
Wayne Gr. III	EA 79,90 DM
Whales Voy.	DV 74,90 DM
Wing. C. 2/Sp.	DV 79,90 DM
-Sp. O. 1 & 2	EA 44,90 DM
-Academy	DA 64,90 DM
Winter Oly.	DA 69,90 DM
Wizardy 7	DV 89,90 DM
WWF Eur. R.	EA 69,90 DM
Xenobots	DA 74,90 DM
X-Wing	DA 84,90 DM
-B-Wing	DV 44,90 DM
-Upgrade Kit	DV 59,90 DM
Zeppelin	DV 79,90 DM
Zool	DA 59,90 DM

CD-ROM

Titel	Preis
7 the Guest	DA 89,90 DM
Alone in Dark	DV 89,90 DM
Battle Chess	DA 89,90 DM
Bat 2	DV 79,90 DM*
Battle Isle 2	DV 84,90 DM*
Black Line 1	DV 59,90 DM
Black Line 2	DV 49,90 DM
Bloodnet	?? in Vorb.
Blue Force	DA 69,90 DM
Burn. Steel	DV 84,90 DM
Burn. Steel 2	?? in Vorb.
Burntime	DV 79,90 DM
Carmen USA	EA 104,90 DM*
CD-Rom Ed. 1	DV 69,90 DM
Chessmaster	DA 84,90 DM
Classic Fl. Sim	DA 64,90 DM*
Comanche C.	DV 89,90 DM
Conspiracy	DA 89,90 DM
Cyberrace	DV 84,90 DM
Das sch. Auge	DV 69,90 DM
Day of Tent.	EA 79,90 DM
Day of Tent.	DV 89,90 DM
Der Clou	DV 79,90 DM*
Der Patrizier	DV 84,90 DM
Dracula Unl.	DA 89,90 DM
Dung. Hack	EA 69,90 DM
Eco Quest	EA 79,90 DM
Eric the Unr.	EA 64,90 DM
Eye of Beh. C.	DV 84,90 DM
Fant. Empire	EA 69,90 DM
Fr. Pharkas	DA 79,90 DM*
Gabr. Knight	EA 79,90 DM
Gateway 2	EA 69,90 DM
Gobliins 2	DV 84,90 DM
Gobliins 3	DV 94,90 DM
Golden 7	DV 89,90 DM
Hannibal	DV 64,90 DM
Hist. Line	DV 64,90 DM
Inca	DV 109,90 DM
Inca 2	DV 109,90 DM
Indy 4	DV 69,90 DM
Iron Helix	DA 79,90 DM
Jack the Ripp.	?? in Vorb.
Jurassic Park	DV 69,90 DM
Kings Quest 5	DA 79,90 DM
Kings Quest 6	DA 84,90 DM
Lab. of Time	EA 74,90 DM
Lands of Lore	DV 79,90 DM*
Laser Squad	?? in Vorb.
Lollypop	DA 69,90 DM*
Legend of Kyr	EA 79,90 DM
Lemmings DP	DV 69,90 DM
Loom	EA 79,90 DM
Lost in Time	DV 84,90 DM
Mad Dog Mc	EA 79,90 DM
M. Mansion 2	DA 84,90 DM
M. Mansion 2	DV 89,90 DM
Might&M. Tri.	DV 84,90 DM
Monkey Isl. 1	DA 89,90 DM
Napoleonics	DA 79,90 DM
Police Quest 4	?? in Vorb.
Protostar	DA 69,90 DM
Rebel Assault	EA 84,90 DM
Rebel Assault	DV 89,90 DM*
Return to Zork	DA 84,90 DM
Ringworld	EA 69,90 DM
Rise of Robots	?? in Vorb.
Space Q. 4	DA 79,90 DM
Spacew. Ho!	?? in Vorb.
Star Trek NG.	DA in Vorb.
Strike Comm.	DA 84,90 DM
Stronghold	DV 79,90 DM
TFX	DA 89,90 DM
The Greatest	DA 79,90 DM
Turrican 2	DA 64,90 DM*
Ult. Uw.1+2	DA 84,90 DM
Whales Voy.	DV 74,90 DM
Winter Oly.	DA 74,90 DM
Zeppelin	DV 84,90 DM*

JOYSTICKS GRAVIS PC

Titel	Preis
Analog	69,90 DM
Analog Pro	79,90 DM
Gamepad	49,90 DM

SOUNDBLASTER

Titel	Preis
2.0 Deluxe	134,90 DM
Pro DE Panasonic	219,90 DM
Pro DE Mitsumi	219,90 DM
16 Multi CD	359,90 DM
16 Multi CD ASP	439,90 DM
16 SCSI-II	419,90 DM
16 SCSI-II ASP	489,90 DM

JOYSTICKS QUICKJOY PC

Titel	Preis
SV 201 M5	34,90 DM
SV 202 M6	24,90 DM
SV 203 M6 / Gc.	44,90 DM
SV 206 Speedr.	29,90 DM
SV 207 Speedr.+	34,90 DM
SV 209 GC. oG	24,90 DM
SV 210 GC. mG	29,90 DM
SV 227 Topstar	39,90 DM

AMIGA

Titel	Preis
1869	DV 69,90 DM
1990-'93er E.	DV 39,90 DM
Addams Fam.	DA 49,90 DM
Alfred Chicken	DA 49,90 DM
Alien 3	DA 49,90 DM
Alienbr. SpE	EA 29,90 DM
Alienbreed 2	DA 49,90 DM
Ambermoon	DV 79,90 DM
Ancient Art	DA 69,90 DM
Anstoß	DV 69,90 DM
Apocalypse	DA 49,90 DM*
Assasin SpE	DA 34,90 DM
ATAC	DA 69,90 DM*
A-Train	DV 79,90 DM
-Constr. Kit	DV 49,90 DM
Aufschw. Ost	DV 64,90 DM
B-17 Fly. F.	DA 69,90 DM
Battle Isle 2	DV 79,90 DM*
Battle Isle D. 2	DA 49,90 DM
Battle Team	DA 74,90 DM
Bazooka Sue	DV 79,90 DM
BC Kid	DA 59,90 DM
Big Sea	DA 64,90 DM*
Bills Tomato G.	DA 59,90 DM
Black Sect	?? in Vorb.
Blastar	DA 49,90 DM
Body Blows	DA 54,90 DM
-Galactic	DA 49,90 DM
Bubba'n'Styx	?? in Vorb.
Bund. M. Pr.	DV 64,90 DM
Burntime	DV 69,90 DM
Campaign	DV 74,90 DM
Campaign 2	DA 69,90 DM
Cannon Fodd.	DA 59,90 DM
Car. Desaster	DV 69,90 DM*
Chaos Engine	DA 49,90 DM
Chr. Kolumbus	DV 74,90 DM
Civilization	DV 74,90 DM
Comb. Cl. 2	DA 64,90 DM
Cool Spot	DA 59,90 DM
Cyberpunk	DA 59,90 DM
Darkmere	DV in Vorb.
D. schw. Auge	DV 69,90 DM
-Sternenschw.	DV in Vorb.
Der Clou	DV 69,90 DM*
Der Patrizier	DV 69,90 DM
Der Sch. im Ss.	DV 79,90 DM*
Desert Strike	DA 64,90 DM
Die Siedler	DV 79,90 DM
Disp. Hero	DA 49,90 DM
Dogfight	DA 69,90 DM
Dracula	?? in Vorb.
Dream Team	DA 64,90 DM
Dreamlands	DV 59,90 DM
Dune 2	DV 59,90 DM
Dynablaster	DA 54,90 DM
Dynatech	DV 59,90 DM
Eish. Manager	DV 69,90 DM
Elfmania	DA 49,90 DM
Elite 2	DV 59,90 DM
Elysium	DV 69,90 DM
Epic	DA 59,90 DM
Erben d. Thr.	DV 69,90 DM
Exc. Games	DA 64,90 DM
Populous 2	DA 69,90 DM
Eye of Beh.	DV 79,90 DM
Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM
F-19 Stealth	DA 39,90 DM
F-117 Nighth.	DA 69,90 DM
Fant. Worlds	DA 74,90 DM
Final Conflict	?? in Vorb.
Flashback	DV 64,90 DM
Fly Harder	DA 64,90 DM
Form. I GP	DA 74,90 DM
Fury of Furries	DA 59,90 DM
Genesia	EA 59,90 DM
Glob. Glad.	DA 59,90 DM
Globdule	DA 59,90 DM
Goal	DV 59,90 DM
Gobliins 2	DV 74,90 DM
Gobliins 3	DV 69,90 DM
Gunship 2000	DA 69,90 DM
Hannibal	DV 69,90 DM
Hattrick	DV 69,90 DM*
Heimdall 2	?? in Vorb.
Hexuma	DV 79,90 DM
Hired Guns	DA 64,90 DM
Hist. Line	DV 74,90 DM
Hot Numbers	DA 39,90 DM
-Deluxe	DA 59,90 DM
Humans	DA 59,90 DM
Humans Race	DV 69,90 DM
Indy 4	DV 79,90 DM
Innocent u. c.	DA 69,90 DM*
Ishar 2	DV 59,90 DM
Jack the R.	?? in Vorb.
Jonathan	DV 79,90 DM
Jurassic Park	DV 64,90 DM
Kings Quest 6	DV 64,90 DM*
Kingmaker	DV 69,90 DM

AMIGA

Titel	Preis
Krustys FH.	DA 49,90 DM
Legend of Kyr.	DV 59,90 DM
Lemmings DP	DA 59,90 DM
Lemmings 2	DA 64,90 DM
Lionheart	DA 59,90 DM
Locomotion	DV 59,90 DM
Lollypop	DA 64,90 DM*
Lords of Power	DA 74,90 DM
Lost Vikings	DV 64,90 DM
Lothar Matth.	DV 64,90 DM
Lotus Comp.	DA 59,90 DM
M 1 Tank	DA 39,90 DM
Mad News	DV 69,90 DM*
Mad TV	DV 69,90 DM
Maelstrom	DV in Vorb.
Magic End.	DV in Vorb.
Mega Mix	DA 64,90 DM
Micro Mach.	DA 49,90 DM
Migth&M. 3	DV 69,90 DM
Miss.over X.	DA 49,90 DM
Monkey Isl.	DV 69,90 DM
Monkey Isl.2	DV 79,90 DM
Morph	DA 49,90 DM
Mortal Komb	DA 59,90 DM
Mr. Nutz	DA 49,90 DM*
Nick Faldo	DA 79,90 DM
Nicky Boom	DV 64,90 DM
No. 2 Coll.	DV 69,90 DM
Penth. HN	DA 39,90 DM
-Deluxe	DV 59,90 DM
PGA T. Golf+	DA 59,90 DM
Pinball Ed.	DA 64,90 DM
Pirates	DA 39,90 DM
Pizza Conn.	DV 79,90 DM*
Populous 2+	DA 69,90 DM
Premier Man.	EA 49,90 DM
Prem. Man. 2	EA 49,90 DM
Prime Mover	DA 59,90 DM
Project Terra	DA 64,90 DM*
Project X	DA 49,90 DM
Puggsy	?? in Vorb.
Quarterpole	DV 64,90 DM*
Reach f. Skies	DA 59,90 DM
Return Med.	DV 69,90 DM*
Rorkes Drift	?? in Vorb.
Sec. Samurai	DA 64,90 DM*
Sens. Soccer	DA 49,90 DM
Sim Ant	DA 79,90 DM
Sim City Del.	DA 79,90 DM
Sim City/Pop.	DA 69,90 DM
Sim Earth	DA 79,90 DM
Sim Life	DV 79,90 DM
Simon the S.	DA 69,90 DM
Soccer Kid	DA 64,90 DM
Software Man.	DA 69,90 DM*
Space Legends	EA 69,90 DM
Space Hulk	DA 64,90 DM
Spec. Forces	DA 74,90 DM
Street F. 2	DA 34,90 DM
Sukiya	?? in Vorb.
Superfrog	DA 49,90 DM
Sup. Sports Ch.	DA 69,90 DM
Super Tetris	DA 74,90 DM
Syndicate	DV 64,90 DM
Theatre of D.	DA 64,90 DM
The Chaos E.	DA 49,90 DM
The Execution.	?? in Vorb.
The fin. Conflict	?? in Vorb.
The Greatest	DV 59,90 DM
The lost Vik.	DV 64,90 DM
The Manager	DV 49,90 DM
The perf. Gen.	DV 74,90 DM
-Data	DA 44,90 DM
Tornado	DA 69,90 DM
Transarctica	DV 59,90 DM
Tracon 2	EA 79,90 DM
Traps'n'Treas.	DV 64,90 DM
Turrican 3	EA 49,90 DM
Turrican 3	DA 64,90 DM
Twilight 2000	DA in Vorb.
Uridium 2	DA 49,90 DM
Walker	DA 64,90 DM
War in Gulf	DV 69,90 DM
Wheen	DV 69,90 DM
Whales Voy.	DV 69,90 DM
Wing Comm.	DV 79,90 DM
Winter Oly.	DA 64,90 DM
Wiz'n'Liz	DA 64,90 DM
Wiz Kid	DA 49,90 DM
Woody World	DA 49,90 DM
Worlds of Leg.	EA 59,90 DM
WWF Eur. R.	EA 64,90 DM
Yo Joe	DA 59,90 DM
Zeppelin	DV 69,90 DM*
Zero	DA 64,90 DM*
Zool	DA 49,90 DM
Zool 2	DA 49,90 DM

AMIGA JOYSTICKS

Titel	Preis
Gravis Switch	64,90 DM
Gravis Gamepad	49,90 DM

JOYSTICKS QUICKJOY

Titel	Preis
SV 119 Junior	14,90 DM
SV 120 Jun.-stick	14,90 DM
SV 121 I T.	14,90 DM
SV 122 II	14,90 DM
SV 123 III S.-ch.	19,90 DM
SV 124 II Turbo	19,90 DM
SV 125 V S.-board	34,90 DM
SV 126 VI Jeff.	24,90 DM
SV 127 VII Topstar	34,90 DM
SV 128 Mega.	34,90 DM
SV 129 IX Footp.	49,90 DM
SV 131 S.-star	24,90 DM
SV 132 H.-star	29,90 DM
SV 133 M.-star	39,90 DM
SV 134 Jun. M.-star	29,90 DM

HARDWARE

Titel	Preis
SV 702 Laufwerk	149,90 DM
Speicher auf 1 MB	59,90 DM

AMIGA 1200/4000

Titel	Preis
1869	DV 69,90 DM
Alienbreed 2	DA 59,90 DM
Anstoß	DV 69,90 DM
Body Bl. Gal.	DA 59,90 DM
Burning Rubber	DA 64,90 DM
Burntime	DV 69,90 DM
Chaos Engine	DA 49,90 DM
Civilization	DV 69,90 DM*
Der Clou	DV 69,90 DM*
D/Generation	DA 39,90 DM
Der Sch. im Ss.	DV 79,90 DM*
Dynatech	DV 59,90 DM
Elfmania	DA 49,90 DM*
Elysium	DV 69,90 DM*
Hattrick	DV 69,90 DM*
Ishar	DA 64,90 DM
Ishar 2	DV 59,90 DM
Jurassic Park	DA 64,90 DM
Kings Q. 6	DV 64,90 DM*
Morph	DA 64,90 DM*
Oscar	DA 49,90 DM
Penth. Del.	DV 59,90 DM
Pinb. Fant.	DV 59,90 DM
Robocod	DA 49,90 DM
Sabre Team	?? in Vorb.
Sim Life	DV 79,90 DM
Simon the S.	DV 79,90 DM
Soccer Kid	DA 64,90 DM
Star Trek	EA 69,90 DM
The Chaos Eng	DA 49,90 DM
TFX	DA 69,90 DM*
Transarctica	DV 59,90 DM
Whales Voy.	DV 64,90 DM
Wing Comm.	DV 64,90 DM*
Zool	DA 49,90 DM
Zool 2	DA 49,90 DM*

AMIGA CD 32

Titel	Preis
Alienbreed S. E	DA 29,90 DM
Arabian Nights	DV 49,90 DM
Brutal Football	?? in Vorb.
Chaos Engine	?? in Vorb.
Deep Core	DA 49,90 DM
Der Clou	DA 69,90 DM*
Elite 2	DV 64,90 DM*
Fireforce	DA 59,90 DM
Jurassic Park	DV 64,90 DM
Labyrinth of T.	EA 59,90 DM
Liberation	EA 64,90 DM
Liverpool	DA in Vorb.
Mean Arenas	DA 49,90 DM
Morph	DA 49,90 DM
Nick Faldo G.	DA in Vorb.
Nigel Mansell	DA in Vorb.
Pinb. Fant.	DA 64,90 DM
Pirates Gold	DA 64,90 DM
Project X	DA 29,90 DM*
Ryder Cup	DA in Vorb.
Sabre Team	?? in Vorb.
Seek & Destroy	DA 49,90 DM
Sens. Soccer	DA 49,90 DM
Sleepwalker	DA 59,90 DM
Soccer Kid	DA 64,90 DM*
Speedball 2	?? in Vorb.
TFX	DA 69,90 DM*
The Chaos Eng	?? in Vorb.
Trolls	DA 59,90 DM
Zool	DA 59,90 DM

S-NES DT. MODULE

Titel	Preis
Action Replay	99,90 DM
Gamemaged	99,90 DM
Aero d. Akr.	139,90 DM
Alladin	119,90 DM
Alfred Chicken	139,90 DM
Alien 3	129,90 DM
Asterix	109,90 DM
Battletoads	119,90 DM
Beethoven	124,90 DM
Best of Best	129,90 DM
Blazing Skies	134,90 DM
Bomber Man	109,90 DM
Bram Stoker	129,90 DM
Bubsy	119,90 DM
Cal Ripken jr.	139,90 DM
Cliffhanger	109,90 DM
Congos Caper	119,90 DM
Cool Spot	129,90 DM
Crash Dummies	129,90 DM
Cybernator	129,90 DM
Daffy Duck	139,90 DM
Darius Twins	109,90 DM
Dennis	119,90 DM
Der Rasenm. M.	134,90 DM
Double Dragon	139,90 DM
Flashback	134,90 DM
Goof Troop	119,90 DM
Harleys Adv.	109,90 DM
Hole in One	119,90 DM
Home alone 2	124,90 DM
Jimmy Conners	129,90 DM
Jurassic Park	124,90 DM
King of Monst.	119,90 DM
Last Action Hero	109,90 DM
Legend of Zelda	94,90 DM
Lemmings	129,90 DM
Lethal Weapon	114,90 DM
Magical Quest	119,90 DM
Marios missing	139,90 DM
Mario Kart	94,90 DM
Mario Paint	94,90 DM
Mega lo Mania	119,90 DM
Mickey Chall.	134,90 DM*
Mortal Kombat	149,90 DM
Mr. Nutz	109,90 DM*
Mystic Quest	94,90 DM
On the Ball	119,90 DM
PGA Tour Golf	129,90 DM
Phalanx	124,90 DM
Pilot Wings	94,90 DM
Prince of Persia	129,90 DM
Probotector	129,90 DM
Roadrunner	139,90 DM
Sim City	94,90 DM
Star Wars	119,90 DM
Star Wing	134,90 DM
Street Fighter 2 T.	139,90 DM
Striker	119,90 DM
Super Mario All.	94,90 DM
Super Mario W.	119,90 DM
Super Turrican	114,90 DM
Terminator 2	129,90 DM
Test Drive 2	129,90 DM
The lost Vikings	119,90 DM
Tiny Toons	129,90 DM
Tom & Jerry	124,90 DM
WCW Wrestling	124,90 DM
Wing Comm.	139,90 DM
-Secr. Missions	
WWF Royal Rumble	

SEGA MD DT. MODULE

Titel	Preis
Alladin	114,90 DM
Alien 3	109,90 DM
Asterix	114,90 DM
Batman returns	109,90 DM
Battletoads	109,90 DM
Bram Stoker	119,90 DM
Brett H. Hockey	89,90 DM
Bubsy	109,90 DM
Cliffhanger	89,90 DM
Cool Spot	109,90 DM
Donald Duck	109,90 DM
F-1	114,90 DM
F-117	99,90 DM
FIFA Soccer	109,90 DM
Flashback	114,90 DM
John Madden'94	119,90 DM
Jurassic Park	119,90 DM
Last Action Hero	89,90 DM
Lotus 2	99,90 DM
Mega lo Mania	109,90 DM
Mickey Mouse	89,90 DM
Mickey & Donald	89,90 DM
Micro Machines	89,90 DM
Mig 29	109,90 DM
Mortal Kombat	124,90 DM
Sonic 2	89,90 DM
Sonic 3	139,90 DM
Tiny Toons	99,90 DM
WWF R. Rumble	124,90 DM

SOFTSALE- 30159 HANNOVER MARKTSTR. 47
LADENGESCHÄFTE 31134 HILDESHEIM OSTERSTR. 24
FINDEN SIE IN 31582 NIENBURG SCHLOSSPLATZ 19

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEK.

TITEL MIT "*" AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN MÖGLICH. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. NN-GEBÜHR (3,- DM). AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.



Aller guten

HIGH-LIGHT DES MONATS

Sonic ist Kult. Da sind wir uns wohl alle einig. Und eine Kultfigur verkauft sich auch sehr gut, da bedarf es nicht einmal einer besonderen Erwähnung in Zeitschriften. Tja, angesichts SONIC 3 komme ich nicht umhin, doch ein paar Takte dazu zu sagen.

SONIC 3

Mega Drive, **149,95 DM**, Hersteller: **Sega**, England, Muster von: **Sega Deutschland**.

Viel größere Levels, deutlich schneller und noch mehr Action als beim 2. Teil der Igel-Story aus dem Hause Sega: So wurde **Sonic 3** angekündigt. Und das ist sogar noch untertrieben, denn was die Programmierer da aus der 16-Bit-Konsole rausholen, dürfte sogar Mega-Drive-Gegnern das Wasser abgraben.

▲ Ski heil!

Wir befinden uns auf der geheimnisvollen "Schwebenden Insel", wo große Kräfte wirken – verursacht durch die Chaos-Edelsteine. Das erfährt natürlich auch Sonics Dauergegner Dr. Robotnik, der mit der Power der Steinchen sein Todesei wiederherstellen will (Ihr erinnert Euch doch an das Teil, das Ihr am Ende von *Sonic 2* angeblich zerstört habt?). Deshalb überzeugt Robotnik Knuckles, den Hüter der Steine, davon, daß Sonic und sein treuer Begleiter Tails versuchen würden, die Klunker zu stehlen.

So werden die beiden von Badniks erwartet, die sich in zwölf ultragrellbunten Levels (sechs Zonen à zwei Welten) tummeln und den beiden ans Leder... pardon, Fell bzw. an die Stacheln wollen. Nach der Entscheidung, ob man lieber mit Sonic oder Tails (die Flugfähigkeit kommt hier des öfteren zugute) oder gar mit beiden spielen möchte (wobei der eine den anderen unterstützen kann), bekommt man es zunächst mit kokosnußwerfenden Affen, rasenden Wildschweinen (hey, die sehen halt so aus! Was weiß ich, was das ist...) und allerlei anderem Flug-, Lauf- und Schwimmgetier zu tun.



▲ Lieber eine Sexbombe als gar keine Explosion

Mit Tails als Figur wird man etwas leichteres Spiel haben. Wahre Profis werden natürlich den Igel wählen und sich auf ihre Joystickkünste berufen. Beide Helden verfügen auch diesmal wieder über eine besondere Fähigkeit, nämlich den Spin-Dash.



◀ Gerade noch geschafft



▶ Ja, ja, so blau, blau, blau sind die Kügelchen





Dieser Turboschub hilft bei den zahlreichen Loopings oder beim Aus-dem-Wege-räumen von Steinen, um schließlich per Riesengoldring in Bonuslevels zu gelangen. Dort muß man in einer 3D-Landschaft blaue Kugeln abräumen (irgendwo habe ich das schon mal gesehen... – Tip: Immer von außen nach innen abräumen!).

Bei den quadratisch angeordneten blauen Kugeln äußerste Vorsicht walten lassen, die verwandeln sich sofort in rote – bei Berührung ist "end ex". Jedoch sorgen die Dinger dafür, daß sich andere blaue Kugeln in Goldringe verwandeln. Wenn alle blauen Kugeln abgeräumt sind, gibt es einen Chaos-Edelstein.

Ihr solltet von Anfang an darauf bedacht sein, möglichst viele Goldringe einzusammeln, denn bei leichter Gegnerberührung schützen sie Euch vor Verletzungen. Besonders unter Wasser (Vorsicht: Nur begrenzte Atemzeit, sofern man nicht über ein Wasserschild verfügt. Achtet auf die Glockenschläge!) kommt es oft zu Kollisionen, die mitunter auch einen Totalverlust der Ringe zur Folge haben können. Hier solltet Ihr schnellstmöglich die Dinger wieder einsammeln, sonst ist bei Ringzählerstand 0 bei der nächsten Berührung eins von anfänglich drei Leben futsch.

Ja gut: Es gibt Extraleben, nur sind die teilweise noch besser versteckt als die Chaos-Edelsteine. Zahlreiche weitere, zum Teil neue Extras werden Euren Weg säumen, und es ist keineswegs so, daß Ihr in ein paar Minuten durchkommt.

Eins ist sicher: Nie war Sonic schneller... – ach, was heißt Sonic? Nie war ein Game auf dem Mega Drive schneller! Hier hat das Programmierteam wirklich perfekte Arbeit geleistet. Da kann es in Sachen Grafik eigentlich nur die Höchstnote geben. Auch der Sound weiß (wie immer) zu gefallen, wenngleich ich da auch schon mal Besseres hörte.

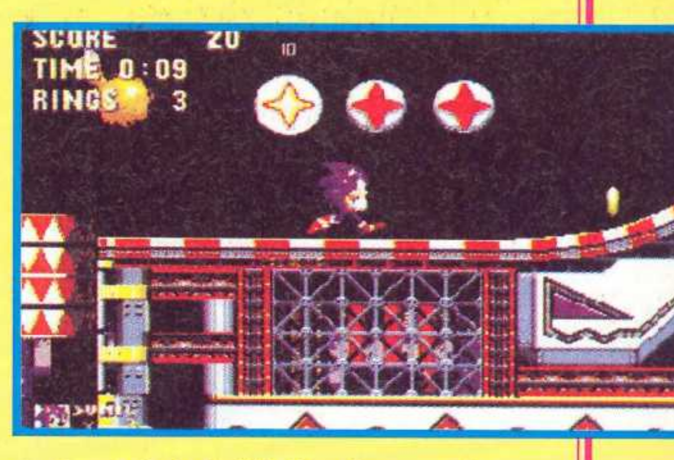
▲ *Warte, Du hast meinen Fallschirm dabei!*

Eine Zweispieleroption führt uns in fünf völlig andere Welten, wobei man zwischen drei Wettbewerbsarten wählen kann. Diese sind als zusätzlicher Gimmick zu sehen und eignen sich nicht zum Solospiel. Mit einem Freund zusammen machen sie aber einen Heidenspaß.

Besonders dankbar bin ich für die Speicheroption. In der Zone, wo man sein letztes Leben aushaucht (oder bei einem Reset, weil es Zeit fürs Frühstück ist), wird der Spielstand gespeichert – allerdings nicht an der Stelle, wo man gerade war, sondern in der ersten der beiden Welten pro Zone.

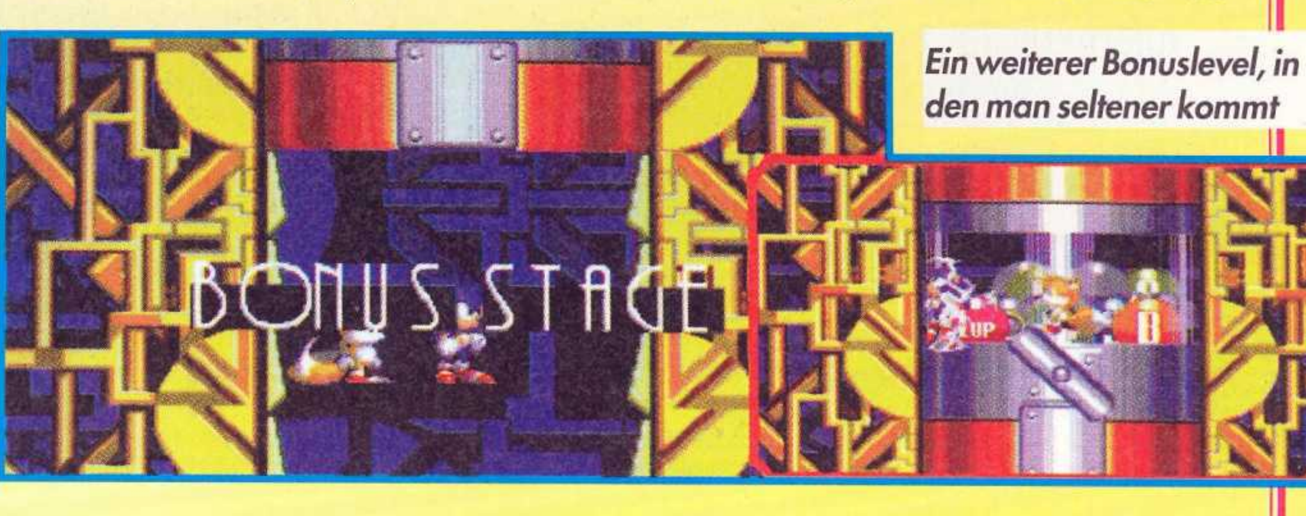
Ich bin sicher kein schlechter Spieler (sieht man einmal von dem sechsjährigen Knirps ab, der mir letztens in der Computerabteilung eines Kaufhauses zeigte, wie man *Chuck Rock 2* RICHTIG spielt). Dennoch wage ich zu behaupten: Derjenige, der Sonic 3 in einem Rutsch durchspielt, ohne auch nur ein Leben zu verlieren, muß erst noch geboren werden.

Das Gameplay wird den meisten zunächst sehr bekannt vorkommen. So wurde bei den beiden Jump'n'Run-Vorgängern abgekupfert, und auch Elemente aus *Sonic Spinball* wird man entdecken. Wer aber die Chaos-Edelsteine fleißig einsammelt, der wird sein spielerisches Wunder erleben. Stichwort *Supersonic*, mehr möchte ich nicht verraten, sonst ist ja die Überraschung weg.



▲ *Sonic Spinball läßt schön grüßen*

Daß wir Sonic 3 zum Spiel des Monats machen würden, war zunächst gar nicht mal sicher. Nachdem nun aber auch die Kollegen, besonders unsere Quotenfrau (grins), richtig süchtig geworden sind und mit Ringen unter den Augen rumlaufen, weil sie wieder mal die Nacht durchgespielt haben, war das Ergebnis klar. Sonic, Du bist der Größte!



Ein weiterer Bonuslevel, in den man seltener kommt



▲ *Diese Eiszeit ist nicht von Ideal*

▶ *Verglüh mir nicht meine Stacheln*

Urteil: 11 SEHR GUT

Grafik:	12
Sound:	10
Ablauf:	11
Dauerspaß:	11
Spielstärke:	11

Ich schreib's an jede Wand: Diesen Sonic braucht das Land!

Unter dem Stichwort Multimedia wird so einiges auf den Markt geworfen, das eigentlich eher den Namen "Multi-Ramsch" verdient hätte. Anders bei Media Vision. Dort nimmt man das "Multi" genauso ernst wie das "Media". Heraus kommen "interaktive Spielfilme".

Einmal Hauptdarsteller sein

CRITICAL PATH

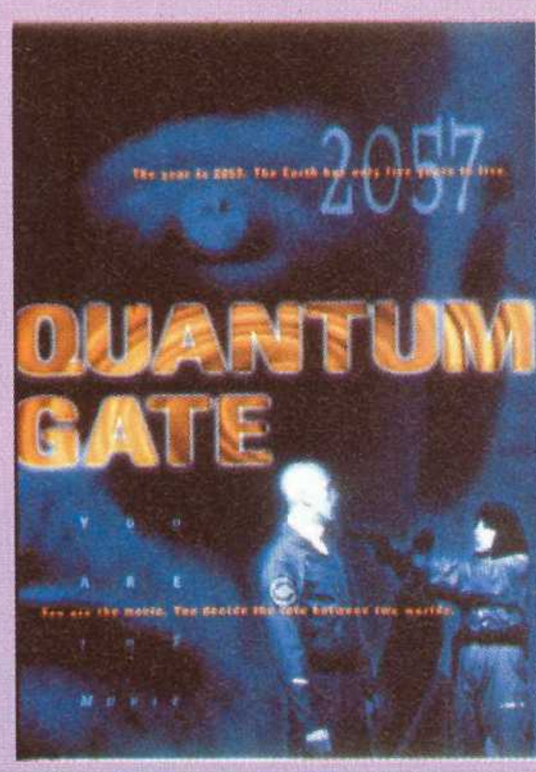
PC-CD-ROM (Test in ASM 4/93), Hersteller: **Media Vision**, USA.

Critical Path ist das erste Werk aus der Softwareschmiede Media Vision – einer Firma, die sich bis dato eher durch Hardware bekannt gemacht hat (darunter zum Beispiel die bekannten Audio-Spectrum-Soundkarten). Critical Path ist ein interaktiver Spielfilm, jedenfalls das, was man darunter augenblicklich verstehen sollte. Was das Programm kann, haben wir Euch in der letzten Ausgabe schon gezeigt. Aber es lohnt sich durchaus, noch einmal ein paar Worte über den Begriff "Interaktiver Spielfilm" an sich zu verlieren.

Interaktiv und dann noch Spielfilm?

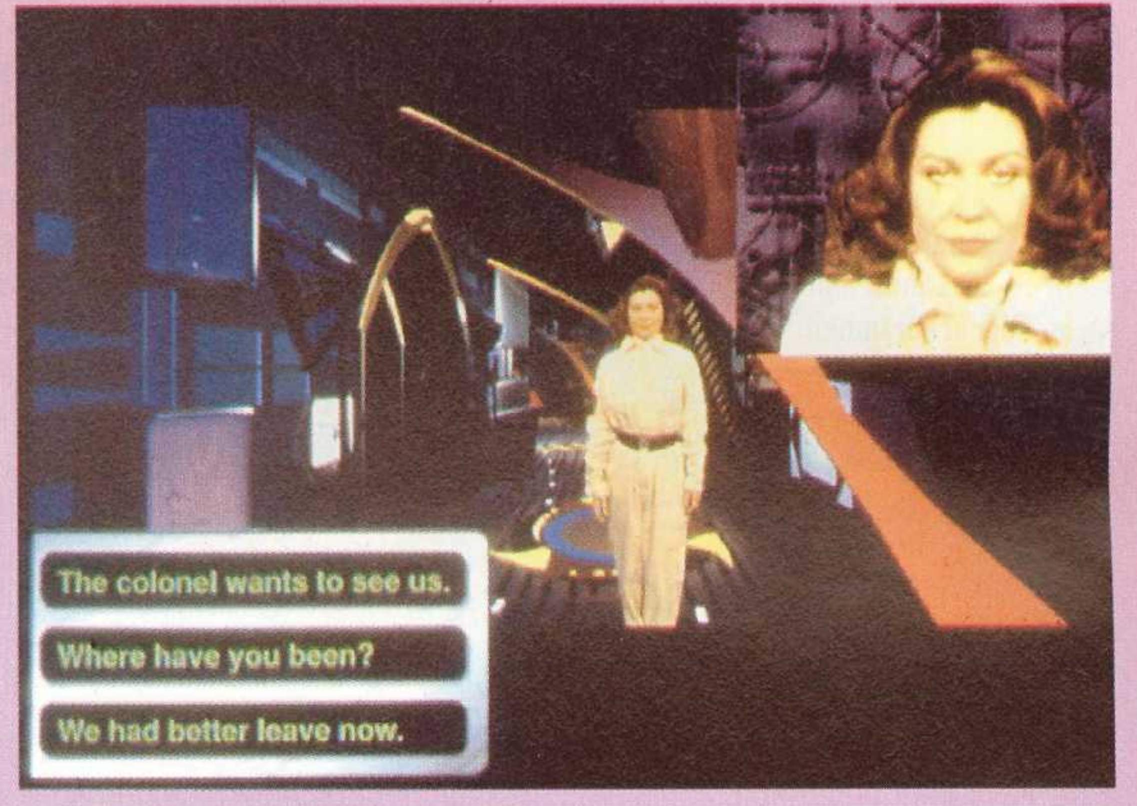
Der Begriff "interaktiv" kommt von Interaktion. Das wiederum wird vom Duden als "Wechselbeziehung zwischen Personen und Gruppen" definiert. Ein interaktiver Spielfilm wäre also eine Wechselbeziehung? Wo liegt da der Witz?

Spielt man "normale" Games, dann sitzt man vor einem Screen, auf dem ein Programm fest vorgegebene Wege abschreitet, die hier und da eine Eingabe durch Tastatur, Joystick oder Maus erlauben. Selbst das hektischste Actiongame erlaubt im Grunde nicht mehr, als bestimmte, vorgegebene Ereignisse nachzuvollziehen und im richtigen Moment einen richtigen Eingriff vorzunehmen. Interaktivität benötigt ein zweigleisiges Verfahren. Das Spiel muß auf äußere Einflüsse reagieren und seinerseits den Ablauf darauf einstellen, außerdem aber diese Ablaufänderung dem interaktiven Partner klarmachen. Ein interaktiver Spielfilm ist also ein Film, dessen Handlungsebene vom Zuschauer beeinflußt wird, während der gleichzeitig die Beeinflussung als Vorgabe zurückgibt. Hört sich schwierig an, ist aber kein großes Problem – wenn man die Technik außen vorläßt.



▲ *Media Visions neuestes Projekt: Quantum Gate*

Bei Critical Path wird eine Frau namens Kat durch das Labyrinth einer Station auf einer einsamen Insel gejagt und muß sich einer völlig desolaten Soldatentruppe und ihres psychopathischen Anführers erwehren. Normalerweise würde man als Spiel eine Pixelgrafik der üblichen Machart erwarten. Bei Critical Path dagegen sieht man einen Film – genauer gesagt wird ein kleiner Teil der Grafik dafür benutzt, um Filmsequenzen abzuspielen. Diese Filmsequenzen sind der eigentliche Handlungsbereich, während das Drumherum, nämlich die Grafik, nur als "Schublade" für die verschiedenen Funktionen des Spieles gilt. Critical Path ist so gesehen ein erster Versuch, eine "lebende Person" als interaktives Bindeglied zwischen Spieler und Game einzubinden. Das Hauptproblem bestand wohl darin, die Hauptperson Kat – eine Mischung aus Sarah Connor (Terminator-Star Linda Hamilton) und Ripley (Alien-Star Sigourney Weaver) – so in das Spiel zu integrieren, daß ein fließender Ablauf entsteht. Denn "Kat" bewegt sich nicht auf einer realen Insel



▲ *Virtuelle Realität? Oder reale Phantasie?*

Hook-Ride-Scene	Zeit/h	File-Größe	File Type
Modeling- und Render-Tests (4 Personen)	200	13 MB	3DS-Mesh-File
Texture-Mapping und Lichteffekte (2 Personen)	100	30 MB	BMP-Bitmaps
3D-Rendering (Maschinenzeit)	80	120 MB	FLC-Animation
Blue-Screen-Aufnahmen (30 Personen)	60	20 MB	Quick Time
Soundeffekte und Musik (2 Personen)	16	5 MB	WAV-Audio
Aufnahme der Schauspielerstimmen	4	5 MB	WAV-Audio
Kompressionsverfahren (Maschinenzeit)	5	5 MB	Quick Time
Unkomprimierte Szene total		198 MB	Quick Time
Komprimierte Szene		5 MB	Quick Time



EMP Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99 u. 5 32 36

Preisknüller/Neuheiten

Battle Isle 2
700160 PC3,5" (KD) 89,99 DM
750010 CD-ROM (KD) 89,99 DM

Airlines
700173 PC 3,5" (KD) 84,99 DM

Bloodnet
700187 PC 3,5" (DA) 89,99 DM
750018 CD--ROM (DA) 89,99 DM

Alone In The Dark II
700180 PC 3,5" (KD) 94,99 DM

Aufschwung Ost
650115 Amiga (KD) 74,99 DM
700186 PC 3,5" (KD) 79,99 DM

Cannon Fodder
(macht süchtig)
650096 Amiga (DA) 59,99 DM
700188 PC 3,5" (DA) 64,99 DM

Der Clou
650114 Amiga (KD) 79,99 DM
700184 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Hand of Fate
(Legend of Kyrandia 2)
700165 PC 3,5" (KD) 69,99 DM

Hattrick
650109 Amiga (KD) 79,99 DM
700175 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Indy Car Racing
700163 PC 3,5" (DA) 74,99 DM

Mortal Kombat
650045 Amiga (DA) 54,99 DM
700068 PC3,5" (DA) 64,99 DM

Amiga-Spielepakete zu Superpreisen!
Nur solange der Vorrat reicht!

Paket 1 - Rennspiele 69,99 DM
Overdrive, Lotus 3, Jaguar XJ 220 (DA) Art.-Nr.: 650121

Paket 2 - Strategie/Action 99,99 DM
Cannon Fodder, Wing Commander 1, Pacific Island (DA) Art.-Nr.: 650118

Paket 3 - Shoot' em up 89,99 DM
Terminator 2 (The arcade game), Alien Breed 2, Apidya(DA) Nr.: 650119

Paket 4 - Genre Mix 99,99 DM
Sensible Soccer, Starbyte Super Soccer, Assassin Special Edition, Knights of the sky, Woody's World (DA) Art.-Nr.: 650120

PC-Spielepakete zu Superpreisen!
Nur solange der Vorrat reicht!

Paket 1 - 5,25"Disketten 79,99 DM
Castles (E), John Madden Football (E), Lord of the Rings 2 (E), Powermonger (E), Steel Empire (ML) Art.Nr.: 700189

Paket 2 - 3,5" Disketten 99,99 DM
Flight of the intruder (DA), Zool (DA), 4 D Sports Driving (DA), Battle Isle (E) Art.-Nr.:700190

Paket 3 - 3,5" Disketten 129,99 DM
Knights of the sky (DA), ATAC (E), Starbyte Super Soccer (KD), BAT 2 (E), Pacific Island (E), B 17 Flying Fortress (E) Art.-Nr.: 700191

Sonderangebote jeweils nur 49,99 DM
3,5" Disketten - Nur solange der Vorrat reicht!

Titel	Art.-Nr.
Premier Manager (KD)	Art.-Nr.: 700003
Dogfight (DA)	Art.-Nr.: 700013
Falcon 3.0 (DA)	Art.-Nr.: 700018
F-15 Strike Eagle 3 (DA)	Art.-Nr.: 700019
The Legacy (DA)	Art.-Nr.: 700020
ATAC (DA)	Art.-Nr.: 700067
Special Forces (DA)	Art.-Nr.: 700074
Ancient Art Of War In The Skies (DA)	Art.-Nr.: 700080
B-17 Flying Fortress (DA)	Art.-Nr.: 700082
Harrier Jump Jet (DA)	Art.-Nr.: 700083
Gunship 2000 (DA)	Art.-Nr.: 700084
Might and Magic (KD)	Art.-Nr.: 700120
Indiana Jones 3 (KD)	Art.-Nr.: 700137
Monkey Island 1 (KD)	Art.-Nr.: 700139

Amiga 1200

Titel	Preis	Art.-Nr.
Alien Breed 2 (DA)	59,99 DM	Art.-Nr.: 650051
Anstoss (KD)	84,99 DM	Art.-Nr.: 650041
Body Blows Galactic (DA)	59,99 DM	Art.-Nr.: 650104
Hattrick (KD)	79,99 DM	Art.-Nr.: 650111

CD - ROM

Titel	Preis	Art.-Nr.
Comanche + Datadisk 1+2 (KD)	119,99 DM	Art.-Nr.: 750017
Eye Of The Beholder (KD)	94,99 DM	Art.-Nr.: 750011
Lucas Art Classics (KD)	129,99 DM	Art.-Nr.: 750013
(Compil. m.Zak McKrakken, Maniac Mansion1, Loom, Monkey Isl.+ Indiana Jones1)		
Might + Magic 3-5 (KD)	94,99 DM	Art.-Nr.: 750012
Rebel Assault (DA)	99,99 DM	Art.-Nr.: 750016

Pizza Connection
650110 Amiga (KD) 84,99 DM
700176 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Kolumbus
650097 Amiga(KD) 84,99 DM
700149 PC 3,5"(KD) 89,99 DM

Starlord
700065 PC 3,5"(DA) 94,99 DM

Sim City 2000
700181 PC 3,5 " (KD) 94,99 DM

TFX
700185 PC 3,5" (DA) 94,99 DM

Ultima 8 - PAGAN
700178 PC 3,5" (KD) 94,99 DM

Zeppelin
650116 Amiga (KD) 79,99 DM
700183 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

SAM & MAX
700177 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Privateer
Special Op.1 Data Disk
(Hauptprogramm erforderlich!!!)
700170 PC 3,5" (DA) 49,99 DM

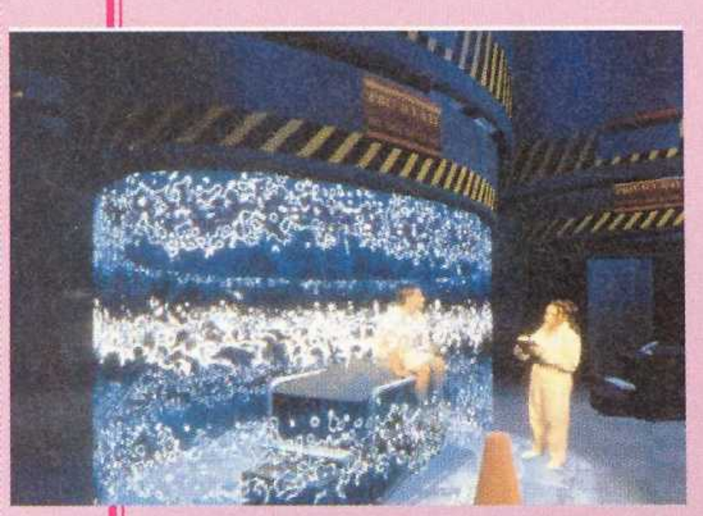
Sternenschweif
(DSA2)
700166 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Die Siedler
650083 Amiga (KD) 89,99 DM
700159 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,-- DM. Ab einem Lieferwert von 150,-- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,-- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP´s, CD´s, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!



▲ *Auch hier steht wieder der Film im Vordergrund*

in einem realen Kraftwerk, die Szenerie entstand im Rendering-Verfahren auf dem Computer.

Hier nahm man ein Verfahren zur Hilfe, das schon lange Jahre im Film benutzt wird: das Blue-Screen-Verfahren. Die Person agiert vor einer blauen Wand, wird aufgenommen und per Film in die irreale Computergrafik kopiert. Das Verfahren ist sehr zeitaufwendig, wie man aus der Tabelle ersehen kann. Bei dem Beispiel handelt es sich um den Aufwand für eine einzige Szene, der "Hook-Ride-Scene".

Der Aufwand für diese Szene zeigt eigentlich schon, wodurch sich Critical Path von Spielen "normaler Art" unterscheidet. Ein Konzept ähnlich dem eines Films, ein Direktor, lebendige Schauspieler und ein Stunt-Team, Special Effects, dreidimensionales Morphing, richtige Musik und Soundeffekte – das alles hebt solch ein Spiel hervor.



▲ *Lebendige Schauspieler vor Computer-Hintergrund*

Wie programmiert man einen Film?

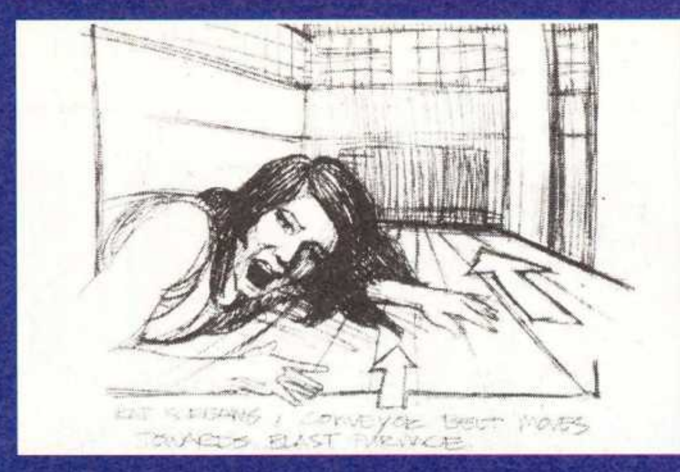
Um ein Projekt wie Critical Path zu realisieren, reichen lebende Akteure allerdings nicht aus und das Morphing macht sich auch nicht von alleine. Critical Path ist ja ein Computerspiel. Und wo Spiele entstehen, wird programmiert und gezeichnet. Bei Critical Path wurde auf eine noch relativ junge Sprache zurückgegriffen, die einem solchen Programm jedoch sehr viele Möglichkeiten öffnet: Visual BASIC 2.0 for Windows.

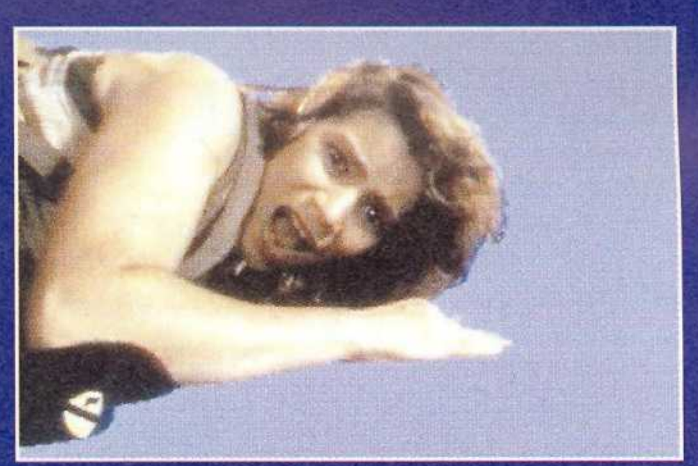
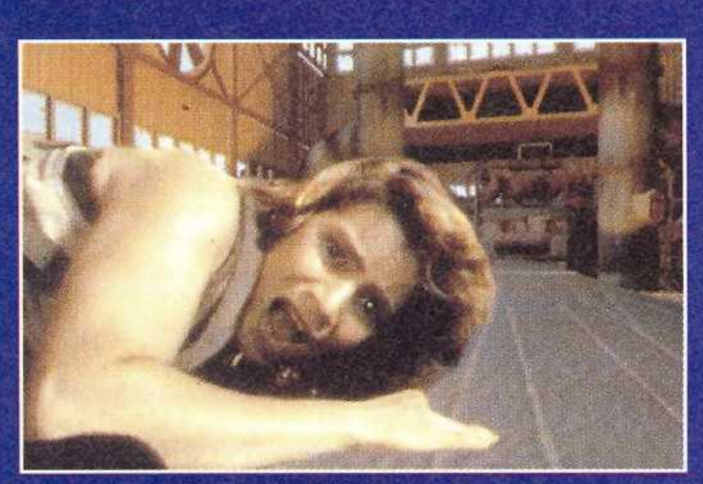
Visual BASIC hat nichts mehr mit den BASIC-Dialekten früherer Jahre zu tun. Es handelt sich um ein objektorientiertes Sprachsystem, mit dessen Hilfe sich die Einzelkomponenten des interaktiven Spielfilms zusammenbringen lassen. Außerdem wurde Quick Time for Windows mit Cinepak CODEC für den Macintosh benutzt, ein System, mit dem sich die Filmsequenzen bearbeiten lassen. Des weiteren wurde die Autodesk-Software benutzt (3D-Studio und Animator), auch der Adobe-Photoshop und der Fractal-Painter sowie der Movie-Shop. Sieht man sich auch hier die Größenordnungen der Programme an (fast keines ist für den "Heimgebrauch" gedacht), so erstarrt man richtig vor Ehrfurcht.

Das fertige Produkt enthält insgesamt 35 Clips, ca. 40 Minuten Video-Film und ca. 40 Minuten 3D-Animation, Morphing und Special Effects. Trotz aller Features steht die Produktion interaktiver Filme erst am Anfang, denn die Aktion des Spielers beschränkt sich immer noch nur auf das Eingreifen in bestimmten Situationen. Jedoch hat man durch die "Entscheidungsgewalt des Spiels" das Gefühl, Mit-Akteur zu sein, quasi als Hauptdarsteller zu agieren.

Media Visions zweites Projekt "Quantum Gate" ist ebenfalls nach dem neuen Rezept "gebacken", für die Zukunft dürfen wir aber bestimmt mehr erwarten. Wagen wir einen Blick voraus: Der Spieler in zehn Jahren wird über Datenhandschuh und -brille direkt in den Film eingreifen, Virtual Reality wird Projekte wie Critical Path aussehen lassen wie Critical Path heute das berühmte "Pong" aus der Frühzeit der Konsolen. Warten wir es ab und erfreuen uns an den interaktiven Spielfilmen heute.




▲ *Die Bildreihe zeigt, wie eine Szene von Critical Path entsteht: Nach der Rohzeichnung wird auf dem Computer der Hintergrund entworfen, vor den dann die Filmszene mit der lebenden Person plaziert wird*



Endlich ist es da:

Das Spiel der Spiele

Software Manager

AMIGA (32 Farben)



AMIGA (32 Farben)

Nach den Spielereien im Management von Speditionen, Nobel-Hotels und Kontoren geht es endlich zur Sache. Mit der eigenen Game-Schmiede wird jetzt die Software-Branche aufgemischt. Und endlich kann man als Macher erleben, was und wie hier gespielt wird.

Eigene Games machen und vermarkten – da heißt es erstmal kleine Brötchen backen. Mit „heißer Maus“ und einem billigen Programmierer wird der Erstling rasant zusammengestrickt. Aber durch clevere Verkaufstaktik läßt sich damit durchaus 'ne Mark machen. Für den Nachfolger muß man sich dann schon etwas mehr einfallen lassen, was Programmierung, Sound und Grafik betrifft. Dafür fehlen die Leute? Warum nicht mit Geld und guten Worten die besten Köpfe der Konkurrenz „einkaufen“? Schließlich soll der Laden doch ganz nach oben gebracht werden. Auch auf internationalen Märkten. Oder fehlen für den großen Erfolg plötzlich die Ideen? Und außerdem: Die Konkurrenz schläft nicht!

HIT AMIGA Joker 2/94

HIT PC Joker 3/94

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in Briefmarken ab sofort bei KAIKO Software GmbH, Stichwort „Demo Software Manager“ Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 63225 Langen

Features:

- Kreative Wirtschaftssimulation für 1–4 Spieler
- Intelligente Computer-Charaktere (KI-System)
- 40 Original-Spiel-Konzepte mit jeweils eigener Grafik
- Unabhängige Märkte für jeden Kontinent mit eigenständiger Dynamik
- Viele verschiedene Fachzeitschriften mit Tests, News und Kleinanzeigen
- Dialoge im Multiple-Choice-System
- Vollanimierte Intro-Sequenz
- Zahlreiche handgemalte Screens (AMIGA: 32 Farben, PC: VGA 256 Farben)
- Innovatives, benutzerfreundliches Icon-Dialogsystem



Nutz

Knuffige Pixelhelden wirken wie Balsam auf manche leidgeplagte Redakteursseele, speziell auf meine. Sich jeden Monat durch Berge von Neuerscheinungen zu wühlen, macht zwar unheimlich Laune, doch selten ragt ein Game durch zündenden Witz und flutschiges Gameplay so heraus wie Mr. Nutz.

ASM HIT





MR. NUTZ

Super NES, **129,95 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Laguna**.

Dieses Spiel hat mein Herz im Sturm erobert: Mr. Nutz haut rein, was die Nagezähne hergeben. Als Fan gutgemachter Jump'n'Runs ging mir bereits nach wenigen Spielaugenblicken das Herz auf. Mr Nutz hat's im wahrsten Sinne des Wortes. Ein kleines, niedliches Eichhörnchen ist der Held der neuesten Ocean-Entwicklung und muß die bösen Schurken niederkämpfen.

Ich möchte kein Eis-Nutz sein...

Es wird zunehmend kälter in der Welt von Mr Nutz, und Schuld daran ist der fiese Mr Yeti, der dafür gesorgt hat, daß eine neue Eiszeit anbricht. Hilfe tut not, und Mr Nutz, unser cooler Pixelheld, nimmt den Kampf auf. Sechs Welten mit jeweils vier Unterwelten müssen von Euch durchjumpt werden. Und selbstverständlich gibt's reichlich versteckte Geheimorte, wo Ihr zum Bleistift Nüsse findet, die Lieblingsnahrung der drolligen Nager.

Euer Abenteuer beginnt in einem farbenfroh gezeichneten Wald, wo Ihr auch gleich auf monsterliche Bienen, Igel, Käfer und allerlei andere kriechende oder krabbelnde Viecher trefft.

Jürgen meint:

Das ist nun mal so: Alles schon mal dagewesen und doch immer wieder schön. Obwohl die Figuren austauschbar sind – man nehme ersatzweise einen kleinen italienischen Klempner und lasse ihn gegen wildgewordene Schildkröten antreten – kommt bei Mr Nutz die erhoffte Freude auf. Eine wirklich gelungene Grafik, niedliche kleine Fabelwesen, eine "buschigschwänzige" Waffe, gutes Gameplay – das alles reicht für eine Super-Wertung aus.

»SEHR GUT«

▲ *Niemand hat gesagt, Waldspaziergänge wären einfach! Nußkrise und böse Nachbarn bilden nur einen kleinen Teil der Herausforderungen für das tapfere Eichhörnchen*



hat's


▲ *Hinter einer bunten Landschaft...*

Doch Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste: Um Euch gegen die Fieslinge zur Wehr zu setzen, könnt Ihr entweder Nutzens Schwanz benutzen (ein leichter Schlenker wirkt Wunder), auf die ulkigen Monster raufspringen oder aber mit den überall herumliegenden Eicheln werfen.

Ihr solltet Euch jedoch nicht nur auf das Bekämpfen der Gegner und das Erreichen des Levelendes beschränken. Überall mal einen kurzen Blick riskieren bringt Euch auf jeden Fall mehr als schnurstracks zum Ziel zu gelangen. Unterwegs warten nämlich reichlich Extras, die nicht sofort sichtbar sind. Ihr müßt also schon gezielt danach suchen, auch wenn's eben mal 'ne kleine Kletterpartie bedeutet. Außerdem kommt Ihr sowieso ohne die nötigen Schlüssel nicht weiter.

An manchen Ecken sind Schalter versteckt, die Tore öffnen können. Auch Bargeld lacht im Spiel. Sammelt die Knete ein, und Ihr könnt Eure Energie steigern. Wie schon gesagt: Der gerade Weg ist nicht immer der sinnvollste. Manche Levels verfügen über einen Geheimausgang, den Ihr suchen und finden müßt. Auf diesem Weg gibt's dann auf jeden Fall immer reichlich Extras wie zusätzliche Energiepunkte oder eine Aufbesserung Eures Punktekontos.

Ocean hat mit Mr Nutz diesmal wirklich einen Volltreffer gelandet. Mich haben vor allen Dingen die Supergrafik und der langanhaltende Spielspaß überzeugt. Was neue, innovative Entwicklungen anbelangt, muß bei Mr Nutz leider gesagt werden: Fehlanzeige. Auch der Sound ist mir persönlich etwas zu nervig. Trotzdem ist es für mich auf jeden Fall ein Jump'n'Run der Spitzenklasse, das in die SNES-Vorratskammer gehört.

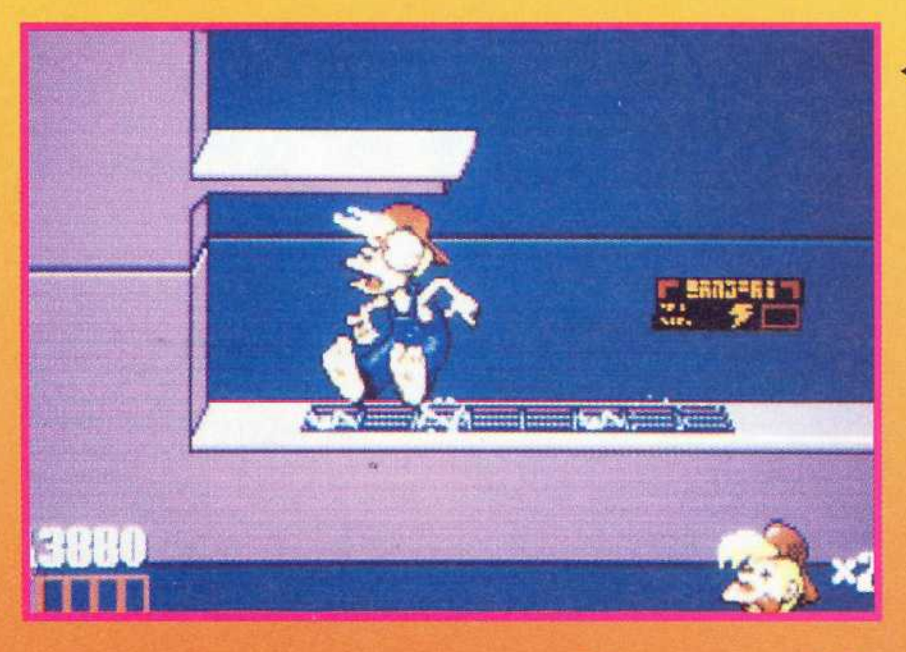

▲ *... verbergen sich nicht nur Gegner!*

Urteil: 10 GUT

Grafik:	12
Sound:	9
Ablauf:	10
Dauerspaß:	11
Steuerung:	10

Dieses kleine knuffige Eichhorn gehört in jede gute SNES-Sammlung



Mal sehen, wie sich Strom anfühlt.... – britzel!

BUBBA'N'STIX

Amiga, ca. 80 DM, geplant für: **Mega Drive, Amiga CD32**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Das Kind im Manne

Fünf Levels – mehr nicht? Das war unsere erste Reaktion, als BUBBA'N'STIX aus dem Hause CORE DESIGN in unserem Redaktions-Amiga landete. Angesichts des tatsächlichen Umfangs der Levels mußte ich denn doch eingestehen, daß wenig manchmal viel sein kann.

Es soll ja Meinungen geben, daß man mit 35 aus dem Alter raus sei, in dem man Jump'n'Runs spielt. Wenn einem aber Games wie **Bubba'n'Stix** untergeschoben werden, dann wird das Kind im Manne geweckt. Die Folge: Blutunterlaufene Augen, schweißnasse Hände mit tiefen Eindrücken des Joysticks und hohe Adrenalinzufuhr, weil man schon wieder im vierten Level abgekackt ist.

Der Weg in dieses Level ist ohnehin schwierig genug, denn mit einfachem Erreichen höhergelegener Ebenen durch gutgezielte Sprünge ist es nicht getan. Der Held unserer kleinen Geschichte hat einen treuen Begleiter namens STIX, ein Außerirdischer in Form eines Stocks (wer hätte das gedacht?). Und diesen guten Freund kann er einerseits zum (Er-)Schlagen der Gegner-Aliens, andererseits zum Bewegen von Gegenständen und zum in-die-Wand-stecken-und-als-Leiter-benutzen verwenden. Man hat außerdem noch einige Teleporter und Transportmittel hinzugemischt – z.B. ein futuristisches Skateboard, das einem zur Verfügung steht, nachdem man den Fahrer runtergehauen hat. Und es gibt zahlreiche Punkte- und Energieboni; heraus kommt ein total abgefahrenes Game. Lachen ist auch angesagt, und das liegt nicht zuletzt an den überaus passenden FX, die hier und da ertönen. Wahlweise läßt sich das Gameplay auch mit Musik untermalen, die sich hören lassen kann.

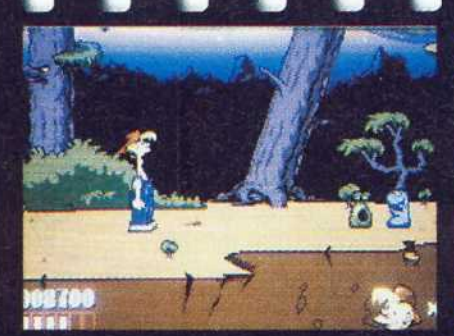


▲ B... b... b... Bonus!

An einigen Stellen des Spiels wird es hundsgemein. Da landet man z.B. zu Beginn des 2. Levels in einer Knastzelle. Links ist ein Loch in der Wand, rechts steht eine Tonne. Stößt man die Tonne um, so rollt sie von Wand zu Wand – wehe, man gerät dazwischen... Also über die Tonne hinweghüpfen. Nun sieht man rechts ein Viereck. Schnell nach links, den Stock in das Loch stecken, nach rechts und vor das nun geöffnete Viereck stellen. Flutsch! Und schon ist man woanders hin teleportiert.

Soviel als kleiner Tip für alle, die an dieser Stelle abbrechen wollen. Das solltet Ihr aber nicht tun, denn Ihr versäumt einiges. Es gibt auch zahlreiche Hebel in diesem Spiel. Die sollte man öfter mal umlegen, ab und zu kullern Energiepacks raus, andere Hebel aktivieren Fahrstühle oder eben Teleporter. Übrigens: Nicht jeder Gegner ist Euch feindlich gesinnt. Einer z.B. sorgt dafür, daß Ihr in Bonuslevels kommt, andere treiben das Punktekonto nach oben. Grafisch gibt es wirklich nix zu meckern: Der comichafte Stil, die zahlreichen Animationen und die bunte Gestaltung der Welten wissen zu gefallen. Die Kollisionsabfrage ist relativ genau, die wenigen Ausnahmen stören nicht weiter.

Das alles rechtfertigt eine gute Bewertung – aber leider keinen Hitstern, denn das Spiel von Core Design bietet zwar einige gute Ideen, jedoch nix Innovatives.

▲ Keule + Beule = rauf

Direktvergleich mit SOCCER KID (Krisalis), Testergebnis ASM 10/93: 11 (Hitstern, Spiel des Monats):

Was bei Bubba'n'Stix der Stock, ist bei Soccer Kid der Fußball. Insgesamt acht Steuermöglichkeiten (Schußarten) gibt es hier im Spiel mit dem runden Ball zur Gegnervernichtung, aber auch zum Erreichen höhergelegener Ebenen sowie Wegholzen von Hindernissen. Zudem weist Soccer Kid viele grafische Feinheiten wie z.B. die Fahrt auf dem Hochgeschwindigkeitszug auf. Letztendlich ist auch der Sound besser gelungen als beim Core-Design-Produkt.





Urteil: 10 – GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Humor:	10

Auch Babba Hesselbach hätte seine Freude dran



Drachenzahn mit Biß

DRAGON'S REVENGE

Mega Drive, ca. 120 DM, Hersteller: **Tengen**, England, Muster von: **Hersteller**.

Was erfolgreiche Flipper angeht, so steht das Softwarehaus Tengen in vorderster Reihe. Ihr Fantasy-Flipper 'Dragon's Fury' schaffte es auf dem guten alten Mega Drive vor gut einem Jahr spielend, zum besten Flipper aller (damaligen) Zeiten zu werden. Jetzt steht uns mit **Dragon's Revenge** der zweite Teil ins Haus und schickt sich an, seinen Vorgänger locker in die Tasche zu stecken.

Wieder geht es um böse, schuppige Untiere, Helden und zarte Jungfrauen. Der 'Flippertisch' ist in mehrere Segmente aufgeteilt, die übereinander liegen und jeweils am unteren Ende ein Paar Flipper haben. Statt Targets, Drehzielen und Bumpern stehen Grabsteine, Felshaufen und Drachenhöhlen herum – sowie eine nette Dame, die Euch mit fiesen Kommentaren eindeckt und es gar nicht liebt, eine Kugel aufs Auge gedrückt zu bekommen.



Neben den kugelüblichen Aktionen kann der silberne Ball auch vom Drachen gefressen werden, in diverse Löcher fallen oder durch Tore rollen und so aus dem dreigeteilten Hauptspielfeld in sechs kleinere Bonusflipper gelangen, in denen bestimmte heldenmäßige Ziele erreicht werden müssen: Einen Monstervogel sollt Ihr aus seinem Vulkannest scheuchen, einer riesigen Sumpfschlange die immer wieder nachwachsenden Köpfe wegflippern oder in einer Feuerhöhle Lavamonster besiegen. In diesen Unterflippern gibt es als krönenden Abschluß Helden und Heldinnen zu befreien, die früher selbst vom Drachen besiegt und in magische Silberkugeln gesperrt wurden.

Schafft Ihr es, einen Helden zu befreien, spielt Ihr in späteren Bonusflippern mit einem Ball mehr, was zu ziemlicher Hektik führen kann, wenn auf dem engen Areal bis zu drei Kugeln herumschießen.



TOE JAM & EARL IN: Panik auf Funkotron

Mega Drive, ca. 120 DM, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

Zum Schreien bunt: Das neueste Abenteuer von Toe Jam & Earl sieht aus, als sei gerade Disneyworld explodiert – mit verheerenden Folgen für den Planeten Funkotron.



und danke für den Fisch!

Jawoll, der Punk ist out, jetzt geht der Funk ab! Und wie: Jedes zweite Wort in Toe Jam & Earls zweitem Abenteuer hat die Vorsilbe "Funk-" und bringt das ganze Spiel zum Grooven. Dabei haben die beiden (Car)Toons eigentlich keinen Grund zum Abheben, sind doch bei ihrem Start von der Erde in Richtung Funkotron (ihrem Heimatplaneten) Erdlinge als blinde Passagiere mitgeflogen. Die laufen jetzt als Touristen Amok und machen überall Fotos von den schüchternen Eingeborenen. Dem Oberfunker "Funkopotamus" reicht es jedenfalls schon: Er hat sich aus dem Staub gemacht und seine Untertanen ihrem Schicksal überlassen.

Bevor aber nun endgültig die **Panik auf Funktotron** ausbricht, müssen Toe Jam & Earl wieder für Ruhe und Ordnung sorgen. Bewaffnet mit Einmachgläsern grasen sie den ganzen Planeten ab und stecken die fiesen Erdlinge in die gläsernen Gefängnisse. Das ist aber nur ein Teil der Aufgabe: Zwar dürfen die beiden Helden ein Level verlassen, wenn sie alle Menschen zu Konserven gemacht haben, doch ab dem dritten Level sind noch ein paar Spielsachen des großen Funkopotamus zu finden. Nur wenn es gelingt, alle Spielsachen ihren Verstecken zu entwenden, wird zum megamäßig groovigen Happy End auch Funkopotamus zurückkehren.

Doch bis man Friede, Freude und Eierkuchen genießen kann, muß dieses Jump'n'Run noch kräftig beackert werden. Es bringt dabei echt gar nix, einfach nur durch die Levels zu hetzen. Zu viele Details gehen nämlich sonst flöten, zu viele versteckte Boni vergammeln, und zu viele Gags bleiben ungesehen. Gerade die Bonusgegenstände erleichern das Leben ganz gewaltig. Nicht einfach schnöde Punkte werden nämlich durchs Bäumeschütteln (!) ans Tageslicht gebracht, sondern neue "Funk-Moves", "Funk-Scans" und "Funk-Vacs".

Geschafft: Das Level wird per Raumfähre verlassen

Erklärung gefällig? Bitte schön: Die "Funk-Moves" sorgen für eine verletzungsfreie Kurz-Teleportation, die "Funk-Scans" zeigen die Welt im hippigen Rosarot und mit allen unsichtbaren Boni und Bonus-Levels, und der "Funk-Vac" ist schlicht ein Hochleistungs-Staubsauger, der die Erdlinge selbst aus einem Gully raussaugt – geil!

Genauso geil sind auch die sonstigen Features des Spiels. Von mir besonders heißgeliebt sind die "Press-Button"-Schilder, denn die sorgen für Überraschungen. Drückt man den Knopf tatsächlich, taucht vielleicht ein anderes Schild mit einem neuen Knopf auf. Und drückt man auch diesen, taucht vielleicht ein Schild mit einem Richtungspfeil auf, und wenn man dem folgt...

Ja, Toe Jam & Earl haben diesmal alle Hände voll zu tun. Wenn beide im Zweispielermodus unterwegs sind, macht es gleich noch mal soviel Spaß. Wer allein auf die Menschenjagd geht, kommt aber genauso auf seine Kosten. Megaabgefahren ist z.B. das Knutschen der Fische, um unter Wasser neue Luft zu holen. Die total witzige Animation beim Bäumeschütteln, beim Gläserwerfen, beim Balancieren auf Seifenblasen und beim Kunstspringen auf Trampolinschwämmen ist ebenfalls geeeenial. Übrigens: Für eine gelungene Sprungkür gibt's noch mal ein paar Boni. Ebenso bei der funkig-groovigen Rhythmus-Probe. Ein Kumpel unserer beiden Helden gibt dabei einen Takt vor, der mit den Feuerbuttons nachgespielt werden muß. Stimmt der Beat, hagelt's wieder Boni. Spielerherz, was willst du mehr? Wenn ein Spiel in Handlung und Outfit so perfekt durchgestylt ist (selbst ein Paßwort- nebst Übungsmodus und drei Continues wurden nicht vergessen), kann unser Urteil nur lauten: Voll cool, Alter!



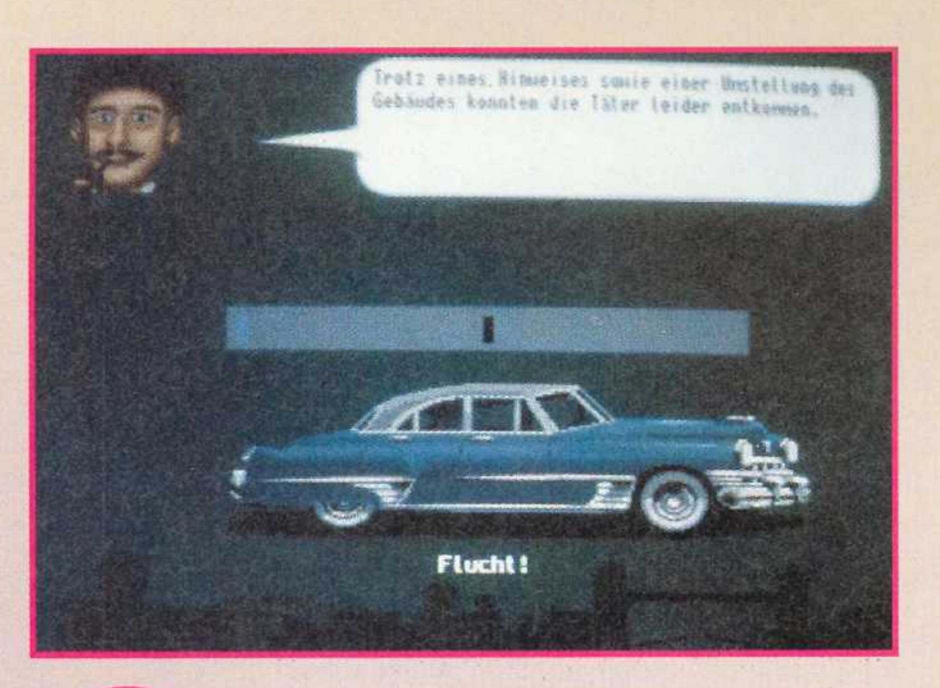
Komfortabel: Der "Tip-Modus" kann wahlweise an- oder ausgeschaltet werden



DER CLOU!

Amiga 1200, Amiga (1 MB RAM), 99,95 DM, geplant für: PC, PC-CD-ROM, Amiga CD32, Hersteller: **and avoid panic by.../NEO**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

DER BRUCH JAHRHUNDERTS



Held eines Computerspiels zu sein ist oft mit einem Rollentausch verbunden. Mal spielt man den mutigen, muskelbepackten Krieger, mal den superschlauen, listigen Cop. Bei DER CLOU! von NEO verkörpert man eher einen Anti-Helden...

Matt Stuvysunt ist ein ganz kleiner Ganove im London der 50er Jahre. Sein Ziel ist es natürlich, ein ganz großer Knacki zu werden. Der Kopf ist voller Ideen, die Taschen aber gähnen vor Leere. Doch listenreich, wie Matt nun einmal ist, steigt er in ein Taxi und gewinnt so als Jubiläumskunde ein Jahr kostenloses Fahren.

Ähnliches widerfährt ihm im Ugly Dog Hotel, wo er an der Rezeption nicht seinen richtigen Namen angibt, sondern einfach behauptet, er sei ein Mr. Goldberg. Prompt hält man ihn für einen Millionär. Das Geld zu beschaffen, mit dem er seinen ersten Bruch vorbereiten kann, ist auch kein Problem: In einer zwielichtigen Spelunke lernt er einen Typen kennen, der ihm einen Job anbietet. Nimmt Matt an, so bekommt er die Beute, wenn nicht, einen Rausch – und landet in einem Kloster, wo er natürlich nicht bleibt. Beim Weggehen stibitzt er den Ring des Abts, den er später meistbietend verkauft.

Und da es nicht nur einen Hehler in der Stadt gibt, lohnen sich Vergleiche. Na prima, nun hat Matt alles, um sein erstes Ding zu drehen. Schnell das billigste Auto und ein Brecheisen sowie Handschuhe gekauft, eine gewisse Justin White angeheuert und den Plan zum nächtlichen Überfall auf einen Kiosk ausbaldowert.

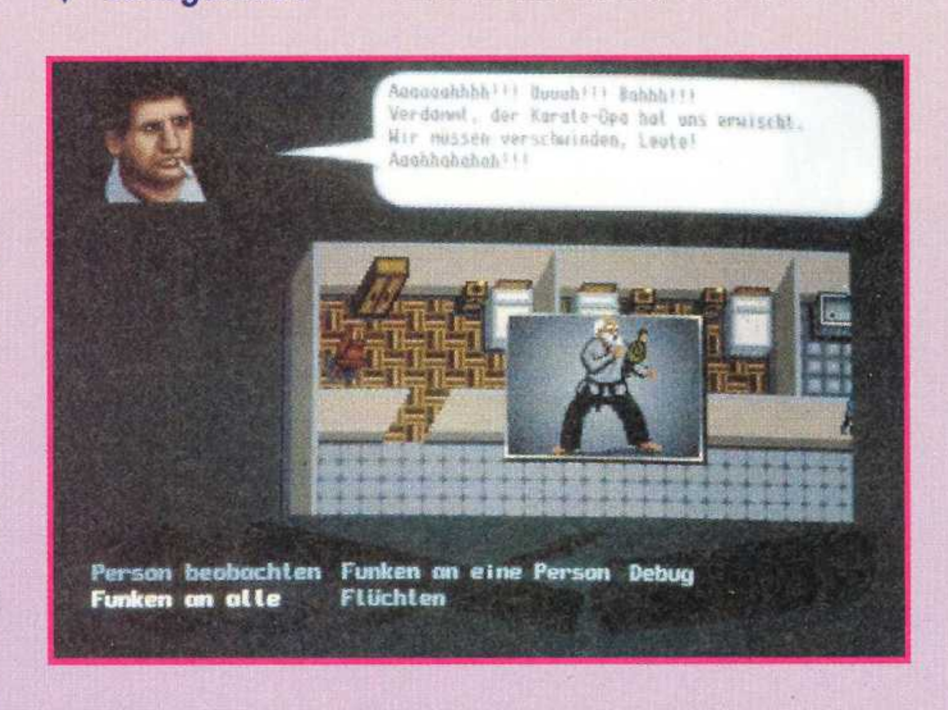
▲ Und wir düsen im Sauseschritt



Alter schützt vor Schlägen nicht ▼

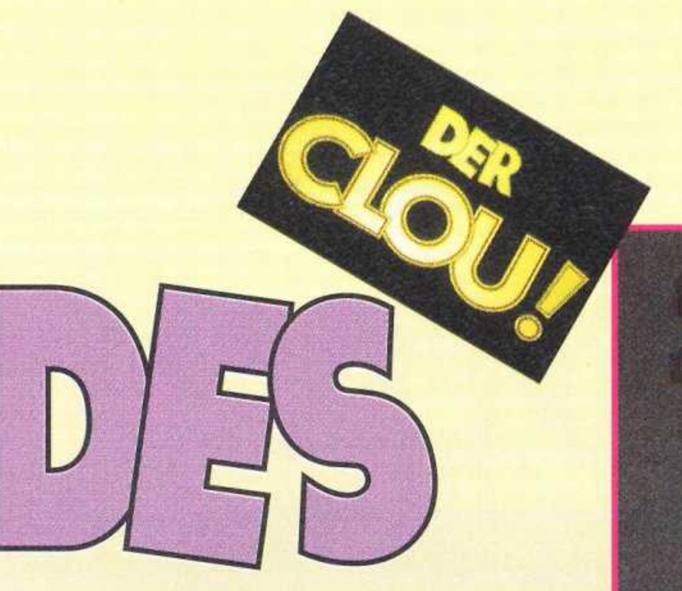
Die Reihenfolge ist klar: Zunächst wird das Gebäude rund um die Uhr beobachtet, dann wird es von innen inspiziert, und zuletzt wird im Hotelzimmer alles sorgfältig geplant. Justin wird Fahrerin und klaut das Zeug (gegen eine entsprechende Beteiligung natürlich), Matt steht Schmiere.

Mit der Zeit wird Matt mutiger: ein Tante-Emma-Laden, die Pink Villa (Transvestitenclub, in dem u.a. ein Scotland-Yard-Inspektor verschwindet, der später vermutlich als Frau wieder rauskommt) und ein Altenheim... – oh, halt! So leicht ist das Ganze nun nicht mehr, denn das Fluchtauto ist Matts Gegenspieler, dem tolpatschigen, jedoch nicht gerade dummen Polizisten Cludo, längst bekannt. Sollte Matt es noch mal benutzen (und nicht einmal ans Umlackieren denken), dann ist es futsch. Die Folge: Matt verbringt den Rest seiner Tage im Kloster, und Ihr könnt von vorne beginnen.



Soweit ein kurzer (wirklich kurzer) Einblick in **Der Clou!**, das von der Programmiergruppe **and avoid panic by...** hergestellt und von **Neo** produziert und bearbeitet wurde. (Unter anderem sorgte Hannes Seifert für den Sound. Daß er das kann, merkte man schon bei *Whale's Voyage* und vor allem bei *Burntime*).

Vom Versuch, die Amiga-1200-Version von Diskette aus spielen zu wollen, sei dringend abzuraten. Das Game läßt sich bequem auf Festplatte installieren, man spart sehr viel Zeit und dauernden Disk-Wechsel. **Der Clou!** gehört zu jenen Programmen, bei denen man alles um sich





▲ *Wo brechen wir denn heute ein?*

herum vergißt. Leider auch das Abspeichern, was ich erst bemerkte, als der Karate-Opa im Altenheim auf mich aufmerksam wurde und mein Auto von den Bu...–äh, der Polizei kassiert wurde.

Klar, daß die Brüche mit der Zeit immer schwieriger werden: Mal sind es Wächter, die außer Gefecht zu setzen sind, mal sind Alarmanlagen auszuschalten. Und ab und zu ist man bei der Flucht auch nicht schnell genug, weil man bei der Planung etwas übersehen hat. Damit das nicht bei jeder Kleinigkeit passiert, weist das Programm darauf hin, was man unter Umständen verkehrt gemacht hat.
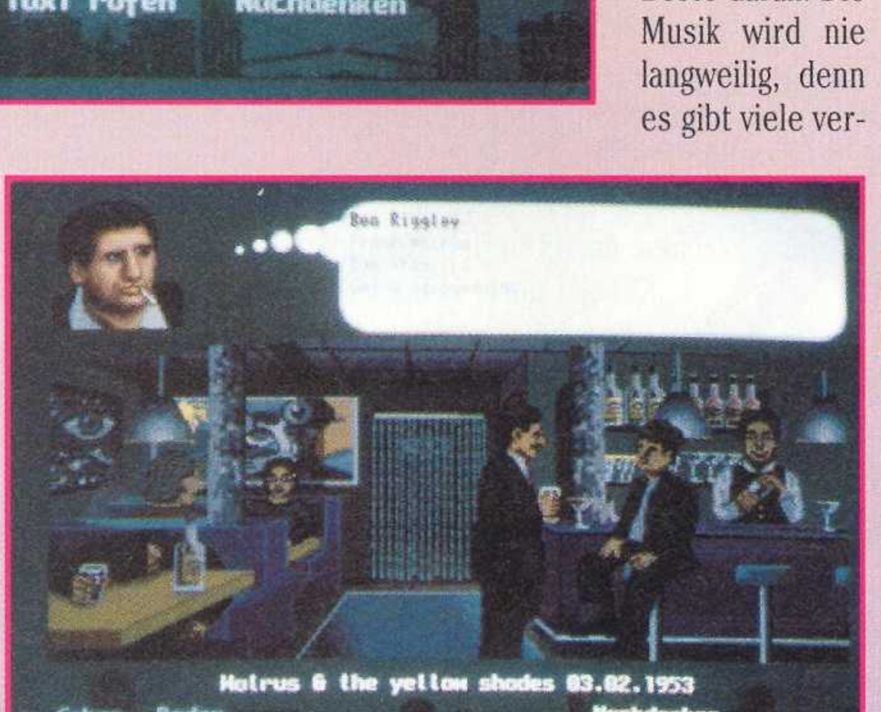


▼ *Eine Adresse, die man sich merken sollte*

Die Beute besteht längst nicht nur aus Wertgütern oder Geld; so können auch mal Delikatessen oder gar das Gerippe von Karl Marx jede Menge Kohle bringen (an letzterem hat eine gewisse Polin ein großes Interesse). Zu guter Letzt sollen dann die Kronjuwelen dran glauben. Und nun setzt man noch einen drauf, denn der "Clou" ist ein weiterer Einbruch, eigentlich DER Bruch des Jahrhunderts, über den man sich bei Neo aber in Schweigen hüllt (wieso denke ich jetzt an den großen Postraub?). Und ich bin nicht so weit durchgekommen, um das vorwegzunehmen, denn wir erhielten das Programm einen Tag vor Redaktionsschluß, so daß wieder einmal eine Nachtschicht fällig war.

Immerhin: Sieben erfolgreiche Brüche gehen auf mein Konto, keine Akteneintragungen, da diese verbrannt sind (woran ich nicht ganz unschuldig war), ein toller Jeep, den ich neben acht Mille mein eigen nenne, und 'ne flotte Biene, mit der ich mich zur Ruhe setzen kann, wenn ich das möchte. Das Ganze wird in 64 Farben präsentiert, und zwar nicht nur in der AGA-Version. Besitzer von 1-MB-Amigas müssen nur kleinere Abstriche machen, was die Animation angeht, kommen aber dennoch auf ihre Kosten.

Der Sound – ich sagte es bereits: Hannes Seifert – erinnert an die Zeit von damals. Das Beste daran: Die Musik wird nie langweilig, denn es gibt viele verschiedene Melodien, die zum Teil hervorragend zu den Örtlichkeiten und den Personen passen. Auf die Soundtrack-CD freue ich mich jetzt schon.





▲ *Kriminaltango im Pub*

Zum Spielablauf: Neben zahlreichen Gags und treffsicheren Pointen gibt's jede Menge Spannung – vor allem dann, wenn bei der Planung einiges übersehen wird. Die Gespräche mit scheinbar unwichtigen Personen enthalten oft wichtige Hinweise, so daß man stets konzentriert sein muß. Mit anderen Worten: Es kommt kein Stück Langeweile auf. Die CD-Versionen sollen mit



▲ *Planung ist alles*



▲ *Wenn die nicht abgeschaltet wird...*

kompletter Sprachausgabe erscheinen – ich freue mich drauf. **Der Clou!** – das ist sicher – macht seinem Namen alle Ehre. Und zum Verbrecher wird man dadurch sicher nicht, dafür ist das parodistische Element viel zu groß.

Urteil: 11 — SEHR GUT

Kategorie	Wertung
Grafik:	10
Sound:	11
Ablauf:	12
Dauerspaß	11
Idee	12

Gegen Matt Stuvysant sind die Panzerknacker Waisenknaben

Bermuda ist überall

UFO

PC (386, 2 MB RAM, VGA, ca. 8 MB auf Festplatte; unterst. SoundBlaster), **139,95 DM**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Miese Situation: Kaum ist der Kalte Krieg weitgehend abgetaut, geht's schon wieder an allen Ecken und Enden heftig zur Sache. Im Spiel UFO von MICROPROSE zum Beispiel kommt die Hauptgefahr aus dem All.

Sicher kennt Ihr Gabriele Krone-Schmalz. Richtig: Das ist die WDR-Journalistin mit der eigenwilligen Frisur, die lange Zeit aus Moskau berichtete. Und an was erinnert diese Frisur die Methusalems unter Euch? Ebenfalls richtig: Da gab's mal eine Science-Fiction-Serie im Fernsehen, in der samt und sonders alle Damen zum Krone-Schmalz-Coiffeur gingen.

▲ *Der Hauptbildschirm mit einer ersten Basis in der Türkei*

UFO hieß die Serie – genau wie ein neues Spiel aus dem Hause Microprose. Und in der Serie versuchten – genau wie jetzt im Spiel – böse Aliens immer wieder, ein paar neue Krater in die vorzugsweise besiedelte Erdoberfläche zu schießen. Keine Frage, daß man sich so etwas nicht ohne weiteres bieten läßt.

In der Fernsehserie gab es eine geheime Organisation, die ungeachtet hausgemachter Auseinandersetzungen von verschiedenen Staaten mit hypermodernster Technologie ausgestattet wurde, um der Gefahr zu begegnen. Wann immer ein UFO geortet wurde, gab es einen “Roten Alarm”, und Abfangjäger wurden ausgesandt, um die fremdartigen Angreifer in Weltraummüll zu verwandeln.

Im Spiel führt Ihr eine ähnliche Organisation, die so geheim nicht sein kann, denn *alle* Staaten der Welt subventionieren Euch mit beträchtlichen Mitteln – erwarten dafür jedoch auch einen perfekten Schutz vor den Eindringlingen. Ihr fangt mit einer mittelprächtig ausgerüsteten Basis an und müßt erhebliche Anstrengungen unternehmen, um schnellstmöglich ein weltumspannendes Sicherheitsnetz aufzubauen.

In erster Linie – soviel ist klar – dürft Ihr geortete UFOs nicht entwischen lassen. Sofern Eure Abfangjäger die schnellen Untertassen einholen, habt Ihr allerdings schon mit den Standardwaffen gute Chancen auf einen Abschuß. Gleichzeitig müßt Ihr aber für eine vernünftige Logistik sorgen. Es gilt, Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände einzukaufen, neue Basen einzurichten, Personal zu rekrutieren und so weiter. Auch in die Forschung könnt Ihr investieren und sogar Eure basiseigenen Produktionsstrecken einrichten; dazu müssen natürlich Wissenschaftler und Ingenieure angeheuert werden.



Habt Ihr erst eine passable Ausstattung zusammen, dann könnt Ihr Euch außerdem auf ganz besondere Unternehmungen einlassen. Manche UFOs notlanden nämlich, nachdem sie einige Treffer eingefangen haben, und es ist eine gute Idee, mit Landungstrupps nach überlebenden Aliens und intakter Alientechnik zu suchen. Auch Überlebende nehmen Euch beim ersten Kontakt unter Feuer. Aber wenn Ihr Erfolg habt, bedeutet das einen Technologieschub. Außerdem ist Euch der Staat dankbar, auf dessen Territorium die Notlandung stattfand. Die Steuerzahler machen dann noch ein paar Milliönchen extra locker.

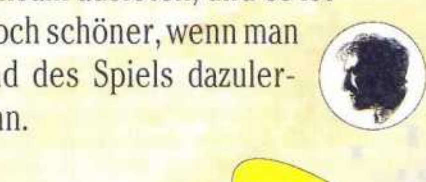
UFO ist ein gelungenes Spiel, das nur schwer einem bestimmten Genre zugeordnet werden kann. Im Mittelpunkt steht zwar die Verwaltung der Basen, eine eindeutige Managementsimulation, aber daneben stehen zahlreiche Strategiesequenzen – etwa, wenn man bestimmte Abfangjäger zur UFO-Hatz auswählen oder sich für die konkrete Angriffstaktik entscheiden muß. Und wenn Ihr einen Landungstrupp aussendet, dann kommen sogar Rollenspielaspekte zum Vorschein, denn jeder Soldat muß einzeln ausgerüstet werden und durchläuft während des Spiels eine individuelle Karriere.



▲ *Soldat Karin Vogel tappt an einer UFO-Absturzstelle buchstäblich im Dunkeln*

▲ *Die Angriffstaktik bestimmt man selbst, der Rest läuft automatisch ab*

Grafik und Sound bieten zwar nichts Überragendes, gehen aber vollständig in Ordnung. Die Idee ist gut, vor allem gut umgesetzt, und das Spiel verspricht eine Menge Dauerspaß. Wie bei vielen Microprose-Spielen würde ich mir allerdings eines wünschen: ein wenig mehr Online-Hilfe. Ohne Handbuchstudium kann man die Vielzahl der Bedienungselemente und Entscheidungsmöglichkeiten nämlich nur mühsam ausloten, und es ist eben doch schöner, wenn man während des Spiels dazulernen kann.





Urteil: 10 GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	10
Dauerspaß:	11
Idee:	11

Eine gelungene Genremischung – UFO versteht in vielerlei Hinsicht zu fesseln

Schatten der DUNKELHEIT

QUEST FOR GLORY 4

PC (386, 4 MB RAM, 15 MB auf Festplatte), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra Online**, USA, Muster von: **Bomico**.

Sierra-Spiele haben oft die angenehme Eigenschaft, das aus ihnen Trilogien, bisweilen auch Quattrologien – oder wie man das sonst nennt – werden.

Mit Quest for Glory 4 hat sich ein Serienheld zu neuen Taten aufgeschwungen. Für den richtigen Adventure-Freak gehören die Quest-Geschichten (Kings ..., Police ..., Space ... und ... for Glory) sowieso zum unbedingten Muß, da sie eigentlich immer unterhaltsam sind.

Eine zauberhafte Stadt ist der Ausgangspunkt Eurer Reise. Dort begegnen Euch, die Ihr entweder als Dieb, Kämpfer oder Magier das Abenteuer antreten wollt, die unterschiedlichsten Monster, Werwölfe und vor allen Dingen Untoten, vor denen Ihr Euch in acht nehmen solltet. Nett anzuschauende Gruften laden Euch zum Besuch ein, und Ihr findet dort allerlei Kurzweil beim Betrachten Eurer Mitstreiter, die allerdings schon das Zeitliche gesegnet haben.



▲ *Hat da vielleicht jemand ein Auge auf unseren Helden geworfen?*

Mit Eurem Wagemut sind dies aber leicht zu umschiffende Barrieren, so daß Ihr Euch auf den Weg nach Mordavia machen könnt. Auf Eurem weiteren Weg begegnen Euch zahlreiche Charaktere, die Ihr unbedingt interviewen solltet, denn das bringt Euch ein ganzes Stück weiter. Ansonsten besteht die Hauptaufgabe darin, die unterschiedlichen Puzzles und Quests zu lösen. Je nachdem, welchen Charakter Ihr gewählt habt, könnt Ihr auch seine Stärken nutzen und sogar steigern: So brechen Kämpfer Schlösser durch rohe Gewalt auf, während der Zauberer einen Spruch verwendet oder der Dieb – wie es sich gehört – das Schloß mit Fingerfertigkeit überlistet. Auf Eurem gefahrvollen Weg solltet Ihr Euch vor der Dunkelheit in acht nehmen. Denn nachts sind nicht nur alle Katzen grau, sondern es ist auch mit verstärkten Monsteraktivitäten zu rechnen. Jedoch solltet Ihr nicht jedem Kampf aus dem Weg gehen, sondern den Monstern ruhig einmal zeigen, woher der Wind weht. Quest for Glory 4 reiht sich nahtlos in die gelungenen Sierra-Adventure ein. Manchmal müßt Ihr schon höllisch aufpassen, um wichtige Gegenstände nicht zu übersehen.



Dänen lügen nicht

NAUGHTY ONES

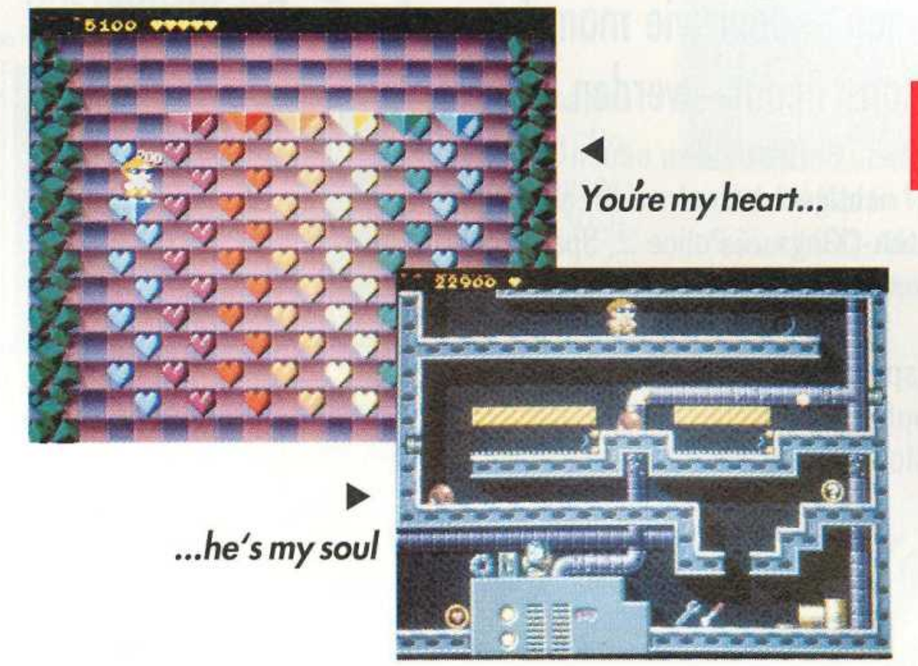
Amiga 1200/4000, 69 DM, geplant für: **Amiga, Amiga CD32, PC,** Hersteller: **Interactivision,** Dänemark, Muster von: **Kompart,** England.

"Ein witziges Spiel voller Action und super Grafiken. Mächtige Waffen und ein superschnelles Gameplay."

HALT! Die Einleitung war ein Teil dessen, was auf der Verpackung von **Naughty Ones** steht. Und da Dänen immer die Wahrheit sagen, glaubte ich das auch – allerdings nur so lange, bis ich mehr als nur den ersten Screen gesehen hatte. Bei diesem Produkt handelt es sich um ein Plattformspiel, wie man es in der Urzeit der Automatengames zockte (ja, genau, die Dinger!). Die Hauptfiguren sollen an die Blues Brothers erinnern. Thomas meint gerade, das ganze Spiel erinnere ihn daran.

Okay, die Brüder waren auch doof (nun haben wir ein neues Thema fürs Feedback: Kate findet die Blues Brothers doof!). Bewaffnet ist man anfangs mit der "hüpfenden Todeskugel", die dank der FX wie ein Tischtennisball klingt, und wie die blaue Kugel aus *Krakout* aussieht. Ach ja, Extras gibt es auch, insgesamt acht Stück – na ja, bei ganz genauer Betrachtung sind es nur sieben wirklich verschiedene: Extraleben, Unverwundbarkeit, "mächtigere Waffe" (gröhl!) und ein paar Dinge, die man erst später findet. Die Gegner sind teilweise bei *Pacman* abgekupfert, die Gestaltung der fünf Level erinnert an *Impossible Mission* und andere Klassiker des Genres. Es gibt sogar Bonuslevels, die noch "origineller" gestaltet sind.

Das alles klingt nun sehr negativ, und bevor sich die Programmierer einen Strick nehmen und sich damit erschießen, muß ich sagen, daß mich solche Oldies irgendwie doch reizen. Nur 69 DM finde ich zu hoch gegriffen, und zudem haut man auf die ..., daß es schon nicht mehr feierlich ist. Bescheidenheit ist eine Zier, hier wäre folgende Beschreibung besser gewesen: spielen wie früher.



◀ You're my heart...

▶ ...he's my soul






Alles nur geklaut

HYPERION

Amiga, ca. 29,95 DM, Hersteller: **Blacklegend,** England, Muster von: **Kompart,** England.

Liebe Prinzen, verzeiht mir, daß ich den von Euch benutzten und deshalb so bekannten Titel einfach mal abstaube, aber genau der fiel mir ein, als ich HYPERION sah. Ich erkläre auch sofort, warum...

Hyperion von Blacklegend ist ein Flug- und Schießspiel der etwas anderen Art. Hier steuert man im Gegensatz zu herkömmlichen Games nicht ein zweidimensionales Gefährt durch eine ebenso zweidimensionale Landschaft, sondern fliegt ein Polygonraumschiff über eine dreidimensionale Vektor-Ebene.

Zu Anfang bekommt man den Missionsauftrag, Zum Beispiel wird im ersten Level die Zerstörung einer gegnerischen Einrichtung befohlen. Man merkt sich die angegebenen Koordinaten der gegnerischen Station und befindet sich kurz darauf schon am Start. Das Spiel wird fast nur mit Maus gespielt, die linke Taste dient zum Feuern, die rechte steuert den Antrieb. Um dem Schiff eine bestimmte Richtung zu geben, muß es durch Bewegen der Maus so gedreht werden, daß der Rückstoß (Antrieb) in die entsprechende Gegenrichtung wirkt.

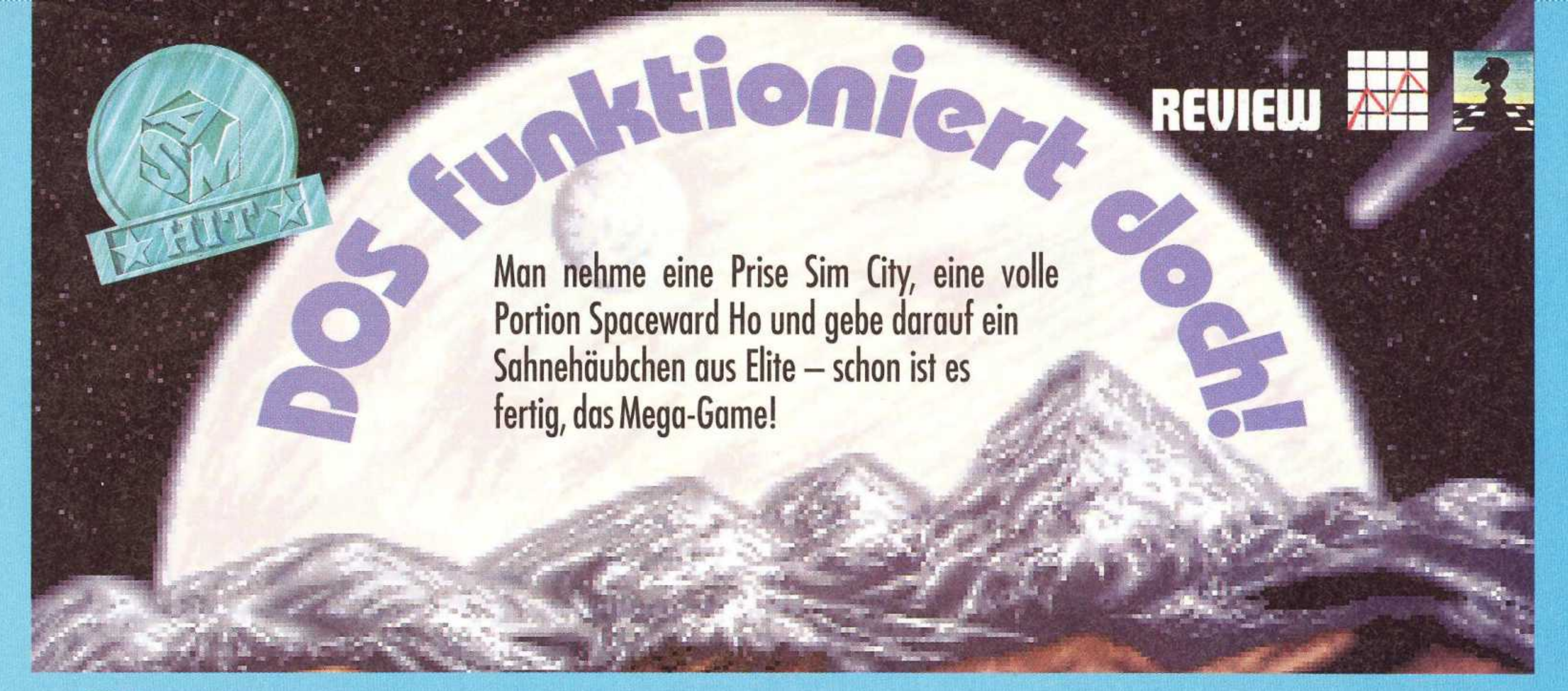
Das ganze Spielprinzip ist tatsächlich gar nicht neu, sondern abgekupfert. "Virus" hieß das Game, das vor Jahren zuerst auf dem Acorn Archimedes für Furore sorgte, dann aber auch für den Amiga erschien. Und Hyperion sieht Virus auf den ersten Blick verd... ähnlich.

Auf den zweiten Blick kommt mir das Teil sogar eher wie die Vorstufe zu "Virus" vor. Das Raumschiff ist zu klein, die Grafik bietet wirklich nichts Sensationelles, die Steuerung ist ein Trauerspiel.

Die Maus als Abstoß- und Richtungsregulator mag ja am Anfang ganz nett sein; wenn man aber dauernd nur deshalb scheitert, weil das Raumschiff sich auf die Rückseite legtund bei Vollschub einen hübschen Kraterhinterläßt, dann wird's einfach langweilig. Der Tester hat alles da: vernünftigen Joystick, tolles Joypad – aber nein, die Maus muß es sein.


◀ Flieg' ich links? Flieg' ich rechts? Flieg' ich überhaupt???





DOS funktioniert doch!

Man nehme eine Prise Sim City, eine volle Portion Spaceward Ho und gebe darauf ein Sahnehäubchen aus Elite – schon ist es fertig, das Mega-Game!

Sternzeit 20394, spät. Commander Suck steht kurz davor, das Raumschiff Tronic-Verlag in Richtung Israel zu verlassen. Seine vierwöchige Mission: neue Badelatschen entdecken und frische Sonnenmilch kaufen. Er ist bereits fertig mit den Reisevorbereitungen und hat seinen Tricorder mit den Daten der Arche Noah versorgt, die er im Sektor "Totes Meer" zu finden hofft.

Doch seine Abreise verzögert sich. Der Commander entdeckt nämlich soeben ein Spielprogramm aus längst vergessenen Zeiten, das vielleicht Aufschluß darüber gibt, wie jenes prähistorische Betriebssystem namens DOS endlich zu entschlüsseln ist. Bislang scheiterten alle Versuche, DOS auf denen ihm zugedachten altertümlichen PCs vernünftig zu installieren. Wissenschaftliche Theorien gingen bislang davon aus, daß DOS von unseren Vorfahren ohnehin nur als Trainingsprogramm zur Fehlersuche und zum Erstellen neuer Fehler (in Form höherer Systemversionen) gedacht war. Aber lauschen wir dem Bericht des Commanders:

"Was für ein Glück!. Zwischen den Programmdateien fand sich eine Textdatei mit der Anleitung des Spiels auf ungarisch. Die Übersetzung klappte zunächst nicht so richtig, doch die Phrase "Bitte tätscheln sie meinen Popo" erinnerte mich daran, daß ich vergessen hatte, die Monty-Python-Konstante einzufügen. Endlich kann ich das Szenario lesen. Es handelt von einer fiktiven "Neuen Erde" im 26. Jahrhundert, die als Sternenkolonie nach dem Landecrash der ersten Siedler jeden Kontakt zur alten Erde verloren hat. Das Ziel lautet nun, die Technologien wieder zu erfinden und Sternenreisen möglich zu machen, um die alte Erde wiederzufinden. Das Spiel ist zu diesem Zweck komplett icongesteuert (nur 2D!) und bietet einen großen Hauptschirm, von dem aus der Präsident der neuen Erde alle Aktionen leitet. Er heuert



▶ *In vollem Gange: eine Weltraumschlacht auf Gedeih und Verderb*

▲ *Infos gefällig? In der Kneipe gibt es immer wieder Neuigkeiten zu erfahren*

Berater für den Kampf, für Technologien und den Bau von Fabriken an (max. 35 Erfindungen sind möglich) und beginnt zunächst mit der Kolonisierung des eigenen Sonnensystems, das aus vier Planeten besteht.

Viel Wert wird dabei auf die Infrastruktur gelegt: Produktionsstätten werden auf einer Karte verteilt und mit Siedlungen gekoppelt, Satelliten werden zu Beobachtung von neuen Planeten eingerichtet, Transportshuttles und die nötigen Droiden für die Bergbauregionen gebastelt und vieles mehr. Nur ein vernünftiger Ausbau des eigenen Sonnensystems erlaubt weitere Vorstöße ins All.

Krieg und Frieden: Der Kampf um einen neuen Planeten ist voll entfacht

Und das kann gefährlich sein. Bei Kämpfen mit Aliens auf fremden Planeten oder im Weltraum muß die eigene Flotte oder die planetare Verteidigung schon gut gerüstet sein. Doch die Aktionsmöglichkeiten sind beschränkt: Raumkämpfe werden quasi automatisch ausgetragen (sind aber nett animiert), und nur bei Bodenkämpfen können militärische Einheiten mit der "Maus" (so heißt wohl dieses Eingabegerät) bewegt werden.

Ansonsten zeigt sich **Reunion** jedoch erstaunlich vielfältig für sein Alter (ca. 1994). Es hat mir so gut gefallen, daß ich es nach meiner Mission wohl für das Holo-Deck umschreiben werde. Neue Erkenntnisse über "DOS" habe ich zwar nicht gewonnen, wohl aber den Eindruck, daß dieses Spiel mit seinen Grafiken und seiner Sprachausgabe für die damaligen Computer sehr ausgereift war. Auch im 26. Jahrhundert ist dieses Spiel eine wahre Entdeckungsreise!"

REUNION

PC (386DX, VGA, 4 MB RAM; unterst. SoundBlaster), **ca. 110 DM**, Hersteller: **Grandslam Video**, England, Muster von: **Bomico**.



Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Dauerspaß	9

Komplex und spannend: Reunion ist Strategie im Actiongewand!

MAFIATORTE

Pizzabäcker und solche, die es werden wollen, sollten das folgende Spiel nicht verschnarchen: PIZZA CONNECTION von SOFTWARE 2000 ist ein Programm, das selbst nach Monaten noch genauso schmeckt wie beim ersten Bissen.

Kalorien hin – Joule her: Pizza ist eine meiner Lieblingsspeisen. Und seit der Erfindung der "Do it yourself"-Pizza experimentiere ich gerne.

Kreativität ist auch bei **Pizza Connection** gefragt. Wer sich allein auf die Rezepte verläßt, die das Programm einem mit auf den Weg gibt, wird es nicht allzu leicht haben. Und Kochen bzw. Backen ist längst nicht das einzige, was



▲ *Keine Eisbombe, sondern 'ne echte*

man machen kann und machen muß.

Es beginnt damit, daß man sich unter 100 Charakteren einen raussucht, der einem sympathisch ist (mir war zwar Thorsten Troffard SEHR sympathisch, nur hatte der Junge zu wenig Geld. Sehr hohe Realitätsnähe, grins). Die Wahl zwischen Frei- und Missionsmodus ist Geschmackssache; der letztgenannte folgt bis zu einem festgelegten Ziel ganz bestimmten Vorgaben, während der erste den Spielern freie Hand läßt.



▲ *Halligalli-Pizza*

Bis zu acht menschliche Spieler können teilnehmen, fehlende werden durch den Rechner ersetzt. Die nächste Wahl gilt der Stadt, in der man seinen ersten Laden aufmacht – am besten wählt Ihr Berlin. Rom, Paris usw. sind zwar schön, aber auch teuer.

Nun wird die Gegend ausgesucht, ein leerstehender Geschäftsraum (möglichst in der Nähe eines Kinos oder einer Disco) wird gemietet oder gekauft, und dann geht es schon ans Eingemachte. Von den Bodenfliesen bis zu den Deko-Blumen muß alles eingekauft werden. Händlervergleiche lohnen sich, auch wenn es anschließend an die Bevorratung der Speisekammer geht.

Schließlich wird Personal eingestellt (achtet auf die "grünen Bereiche" in den Funktionen, wo die Leute eingesetzt werden sollen. Der Manager muß z.B. nicht gut kochen können, ein Koch braucht nicht unbedingt ein guter Manager zu sein usw.). Wichtig ist es, den Laden erst dann zu öffnen, wenn Ihr alles habt, was Ihr braucht. So kann z.B. die Anschaffung einer Musikbox interessant sein, doch was nützt die beste Mucke (Auswahlmenü!), wenn Ihr z.B. eine Salami-Pizza auf der Karte habt, und nirgendwo im Laden ist auch nur eine Scheibe Salami?

PIZZA CONNECTION

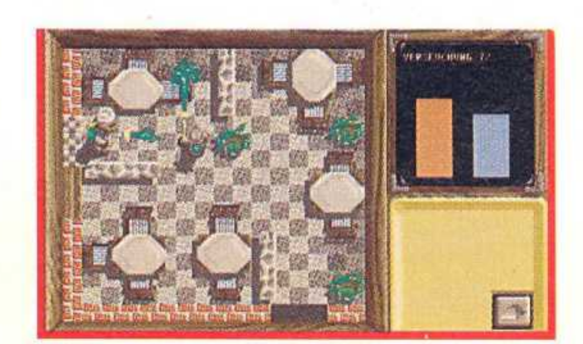
Amiga, **119,95 DM**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Kleine Besuche bei und von der Konkurrenz sind keine Seltenheit; die Mafia läßt schön grüßen. Es kann in späteren Stationen des Spiels durchaus passieren, daß Ihr mit einem Flammenwerfer beim Mitspieler seid und jener Euch mit ähnlichem Gerät empfängt. Brutzel...

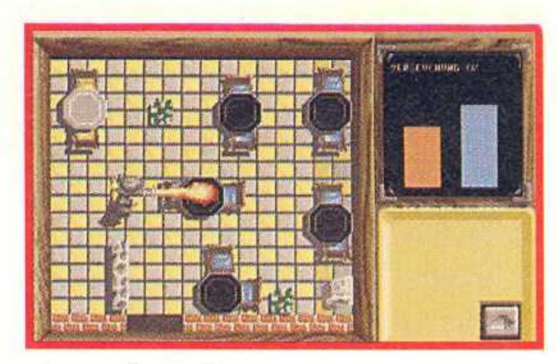
Kommen wir auf die technischen Elemente zu sprechen: Die Animationen sind etwas zu ruckelig, ansonsten ist die Grafik durchaus augenfreundlich. In Sachen Sound hat man vor allem bei der Musikbox-Auswahl super gearbeitet –



▲ *Einrichtung so...*



▲ *...oder so...*



▲ *... oder so!*

REVIEW 



▲ *Vom Erfolg gekrönt*

SEHR KNUSPRIG

Urteil: 11

Grafik:	9
Sound:	10
Ablauf:	11
Anleitung:	11
Idee:	12

Pizza Connection weckt den Italiener in Dir

das zweite Lied von oben kam mir doch so bekannt vor, zumindest der Anfang. Hey, Mr. Vain, Mr. Vain, träller...

Der Spielablauf ist so, wie er sein muß: Spannend, witzig und innovativ zugleich. Es gibt so viele Manager-Games, aber Pizza Connection bietet in der Tat etwas Neues. Zum Spiel gibt es noch eine sehr genaue Anleitung, ein Pizza-Kochbuch und einen Städteführer.

Pizza Connection ist komplex – so komplex, daß man nicht alles in einem Artikel erwähnen kann. Aus diesem Grund ist ein Longplay geplant, in dem ich Euch einzelne Handlungsabläufe etwas detaillierter nahebringen werde. Für's erste dürfte die Wertung wohl alles sagen...

Der heiße Draht



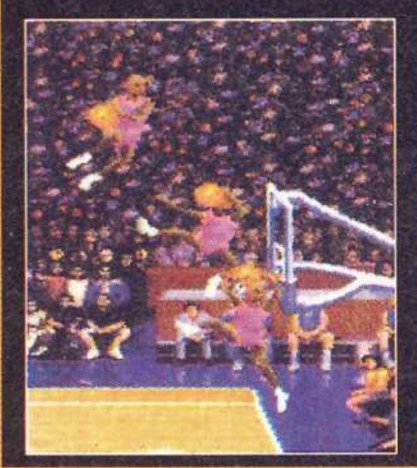
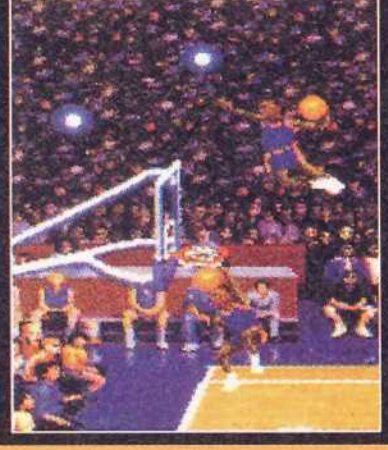
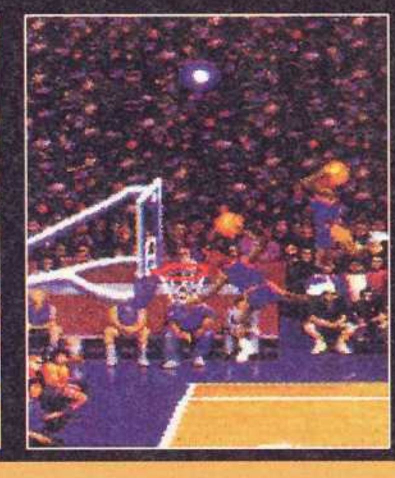
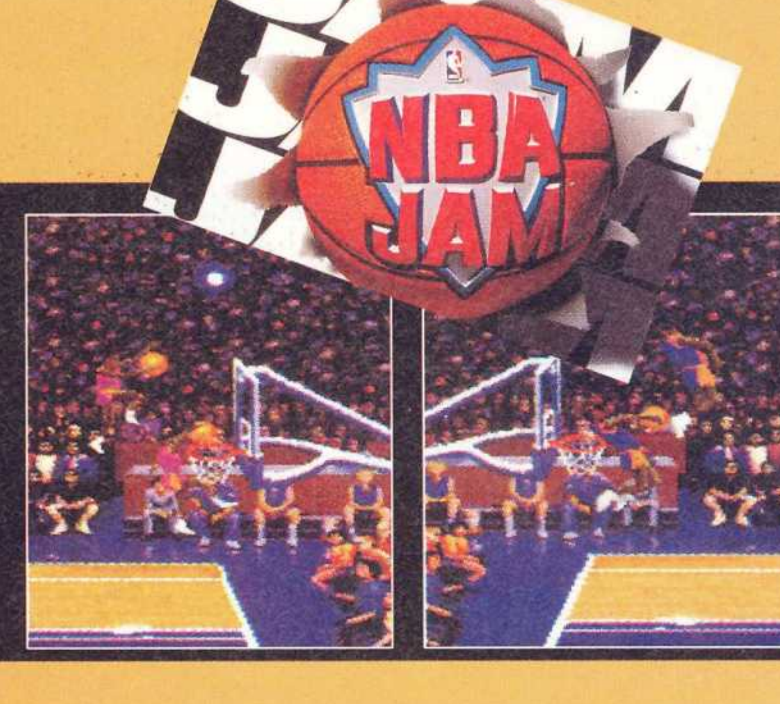
ASM telefonierte mit Stefan Kurth, Berlin, dem geistigen "Vater" der Pizza-Connection.

Stefans Steckbrief:
Geboren im Dezember 1969, gelernter Industrie-Kaufmann, momentan Informatik-Student.

„Die Idee zum Spiel kam mir vor zweieinhalb Jahren beim Chinesen. Ich bin nicht der Vollblut-Programmierer, sondern eher ein frustrierter Spieler, der mal was anderes machen wollte als das, was auf dem Markt ist. Ich tat mich mit dem Potsdamer Thomas Langhanki zusammen, den ich über einen Amiga-Club kennenlernte, als die Mauer noch stand. Ich besprach mein Vorhaben mit ihm, und so kam es, daß Thomas die Grafiken gestaltete, während ich das Programm schrieb. Bedingt durch den großen Aufwand gesellten sich noch andere Leute zu uns. Auf der Amiga-Messe in Köln stellten wir unser Projekt der Firma Software 2000 vor, und von Anfang an zeigte sich Marc Wardenga stark interessiert.

Wir versuchten, nicht nur eine pure Wirtschaftssimulation zu machen, sondern auch Rollenspiel- (ich bin ein begeisterter Rollenspieler) sowie Adventure-Elemente und zahlreiche Gags einzuklinken.

Unser nächstes Projekt steht auch schon fest: Es wird etwas Witziges und sehr Komplexes, wie es Gleiches bisher noch nicht gegeben hat. Mehr sage ich aber jetzt noch nicht. In der zweiten Jahreshälfte werden wir Euch mehr verraten."

▲ *Slamdunks ohne Ende*

NBA JAM

Super NES, **149 DM**, Hersteller: **Acclaim**, USA, Muster von: **Acclaim Deutschland**.

AIR UND MAGIC

Kerls, die sich jenseits der 2 Höhenmeter befinden, rufen bei mir (laufender Metersechzig) immer gewaltigen Respekt und ungläubiges Staunen hervor. Und wo trifft frau solche Menschen, die größer sind als Menschen? Ganz klar: beim Basketball.

Zugegeben, ich bin nicht erst seit dem Gewinn der Europameisterschaft ein Basketballfan. Schon während meines Studiums habe ich unseren Cracks beim Training und ab und zu auch beim Spiel zugesehen. Mir imponierten die Beweglichkeit der Menschen über 2 Meter, ihre Geschwindigkeit und ihr Spielwitz, mit dem sie die Gegner oft stehenließen. Seit den letzten olympischen Spielen ist es bezüglich Basketball total um mich geschehen. Ich sah das American Dreamteam und war hin und weg...



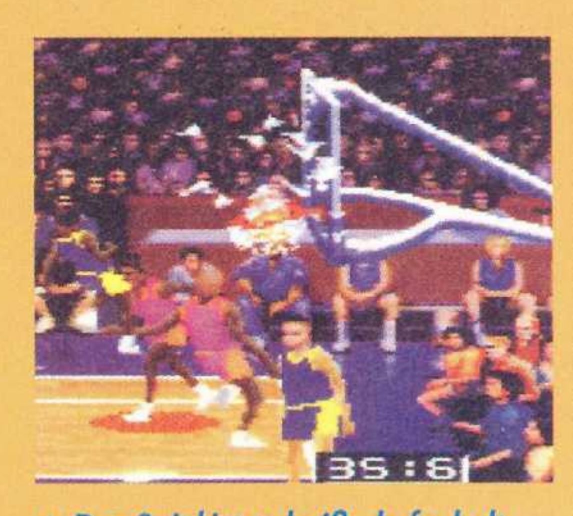
▲ *Barkley steigt in ungeahnte Höhen*

Das, was die Fans der Sportart Basketball begeistert, ist eigentlich sehr schwierig auf Automaten, Computern oder Konsolen umzusetzen. Vielleicht bin ich auch etwas zu kritisch, was Computersportspiele anbelangt. Sei's drum. Als Coin-Up-Automat war Midways **NBA Jam** der erfolgreichste seiner Art in den USA. Nun hat Acclaim die Sache für die Heimkonsole aufbereitet. Die Aussichten auf Verkaufserfolge in Deutschland scheinen denkbar günstig, ist doch gerade Basketball zur Zeit auf dem aufsteigenden Ast.

Kommen wir zum Game selbst. 27 NBA-Teams stehen für das kurzweilige Spiel zur Verfügung. Doch treten als Mannschaft nicht wie gewohnt fünf Akteure, sondern diesmal nur Zweierteams im Wettstreit gegeneinander an. Selbstverständlich stehen nur die besten Spieler zur Auswahl, z.B. Charles Barkley, Scottie Pippen, Magic Johnson oder auch Detlef Schrempf. Nicht nur das unterscheidet NBA Jam von normalem Basketball, nein, auch die herkömmlichen Regeln wurden kurzerhand ausgeklammert. Es darf also auf Teufel-komm-raus drauflosgefoult werden, ohne daß ein Schiri eingreift. Das einzige, was wirklich zählt, sind Slamdunks (über 20 verschiedene) und Abwehraktionen in jeder Form und Couleur. Nützliche Features wie der "Turbo" geben dem Ganzen den absolut abgefahrenen Touch, hebt er den Spieler doch in ungeahnte Höhen, läßt ihn die heißesten Dunks in den Korb schmettern oder blockt den Gegner in die Zuschauerreihen. Je nach Anzahl der Dunks fackelt hier und da auch mal der Korb ab. Doch sollte man mit den Ressourcen nicht allzu verschwenderisch umgehen, ansonsten gerät man zu schnell aus der Puste und der Energiebalken schrumpft. Die Kombinationsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Die Handhabung ist wirklich easy und läßt das Game zu zweit schon richtig krachen. Der absolute Reißer ist aber die Vierspieleroption. Digitalisierte Grafiken und Sound/FX unterstreichen die Qualität des Games. Meine Meinung: Supercool!

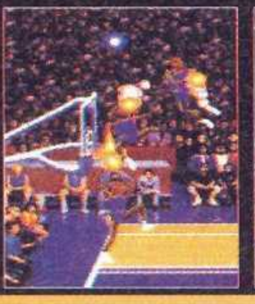
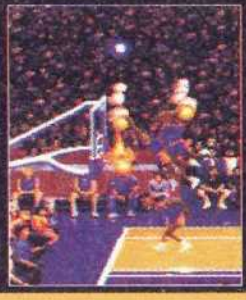
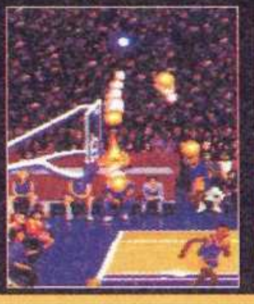
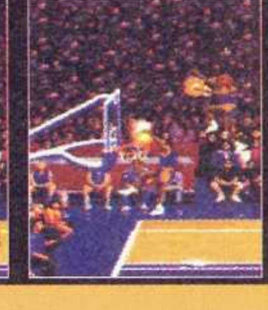


▲ *Das Superteam: Barkley und Johnson*



▲ *Das Spiel ist so heiß, da fackelt gleich der Korb ab*

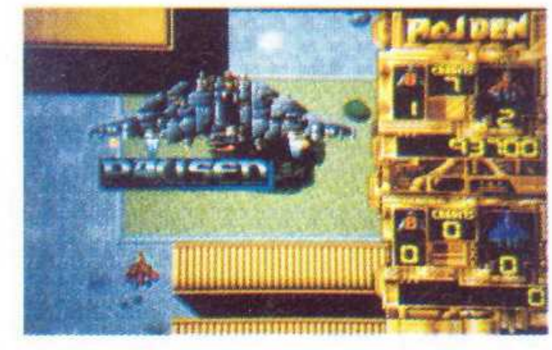


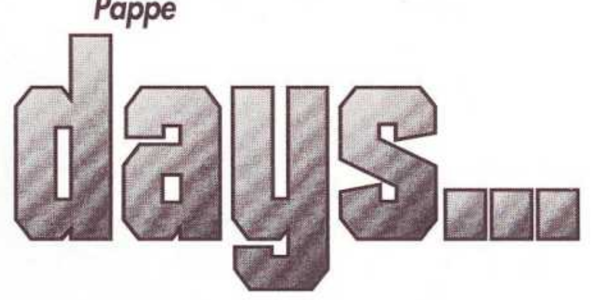
RAIDEN

Atari Jaguar, **120 DM**, Hersteller: **Imagitec**, USA, Muster von: **High Score Games**, München.

Der zweite Shooter für Ataris Jaguar neben dem hauseigenen Crescent Galaxy erschien ursprünglich 1990 von Fabtek als Spielautomat. Hat Imagitec gute Arbeit geleistet, und ist RAIDEN überhaupt noch zeitgemäß?



▲ *Der 2. Endgegner ist auch nicht von Pappe*

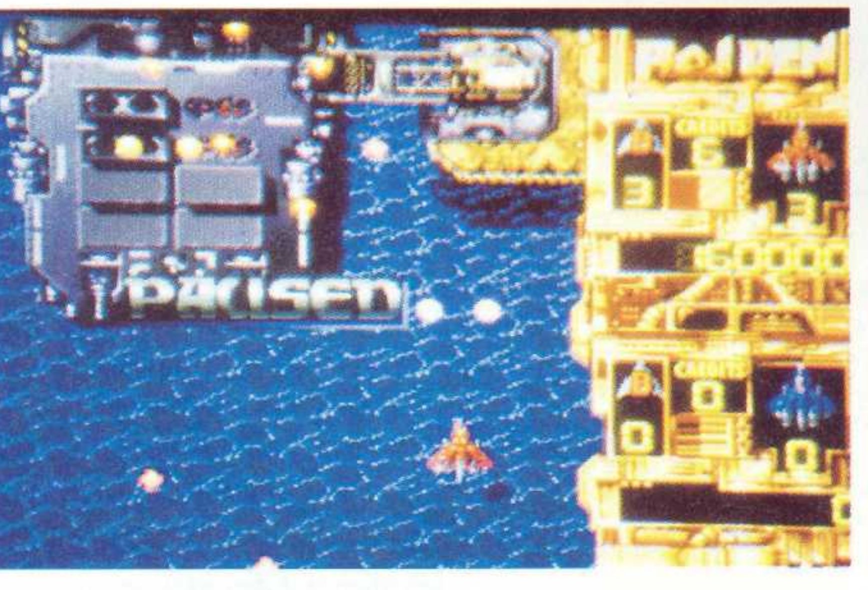


Those were the days...



▲ *Während des Spiels tummeln sich massig Sprites auf dem Screen*

Zur Story dieses Spiels sparen wir uns jeglichen Kommentar. Die ist einfach wie immer (großer toller Raumschiffheld befreit Galaxis von superbösen Schurken). So steigt



▲ *Endgegner Nr. 3!*

Ihr mit einem spartanisch ausgerüsteten Gleiter, dessen Equipment sich mit vier verschiedenen Waffen (Laser, Maschinengewehr, Bomben, Raketen) verbessern läßt, in die vertikal scrollende Action ein. Außerdem gibt es eine allesvernichtende Smart-Bomb und die üblichen Bonuskapseln.

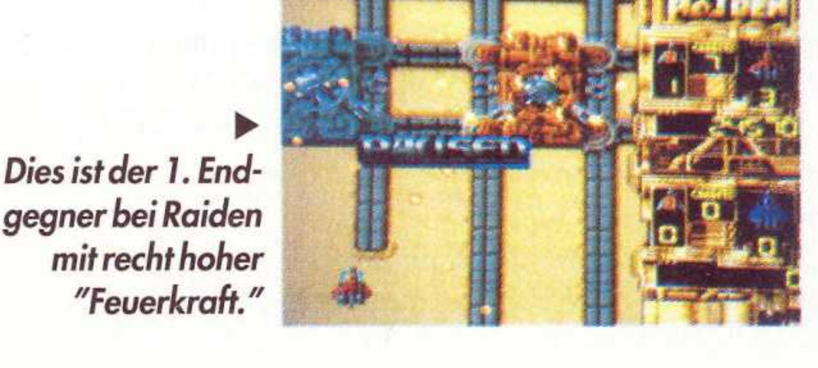
Das Spiel ist eine 1:1-Automatenkonvertierung mit leicht verbesserter Grafik, die den Jaguar allerdings nicht einmal ansatzweise ausnutzt. Im Gegenteil, sie wirkt sogar für die technischen Verhältnisse eines Mega Drive nicht sonderlich aufregend. Soundmäßig wird zwar CD-Qualität geboten, die Komposition und die Effekte kommen aber meist nicht über das Mittelmaß hinaus. Dennoch hat **Raiden** die bisher beste Musik auf dem Jaguar, was sich hoffentlich bald ändern wird.

Der Spielablauf beschränkt sich auf hektisches Rumgeballere, was durch das gnadenlos schnelle und saubere Scrolling noch unterstützt wird. Man wird von den zahlreichen Gegnerformationen beim ersten Spielen geradezu überrollt. Löblicherweise ist es aber möglich, einen zweiten Spieler mit ins Gefecht zu schicken, so daß sich die Situation diesbezüglich ein wenig entschärft. Doch auch allein ist Raiden nach der anfänglichen Konfusion viel zu einfach zu bewältigen.

Alienhatz Lite

Gute Spieler schaffen's beim ersten Versuch, den Aliens den Garaus zu machen. Für Fans des guten, allerdings in die Jahre gekommenen Automaten ist Raiden zwar sicherlich eine lohnenswerte Anschaffung, doch trotzdem ist Kritik zu üben: Warum wird auf einem derart leistungsfähigen System (wonach ja immer von den Softwarefirmen geschrien wird) ein nach dessen Leistungsdaten technisch miserables (von der Schnelligkeit des Scrollings abgesehen) Spiel veröffentlicht? Man hätte das an sich gute Raiden wesentlich verbessern können! Aber nein, man begnügt sich mit einer 1:1-Konvertierung. In diesem Sinne folgt die Wertung. Wie immer haben wir versucht, nach 64-Bit-Möglichkeiten Noten zu setzen. ■

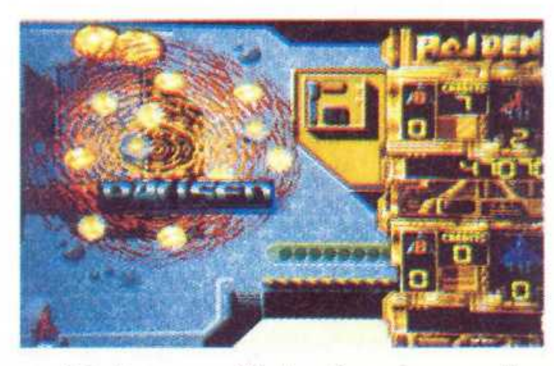
Bernd Quermann/Martin Lethaus



▶ *Dies ist der 1. Endgegner bei Raiden mit recht hoher "Feuerkraft."*



▲ *Links oben lungert ein EXTRA rum*



▲ *Die Extrawaffe besitzt eine starke Durchschlagskraft*

Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Kategorie	Note
Grafik:	6
Sound:	8
Ablauf:	6
Dauerspaß:	7
Steuerung:	8

08/15-Ballerei für Fans



Hey – Ihr schon wieder?

Schön, Euch wiederzusehen. Viele von Euch sind ja im Laufe der Zeit zu echten Vielschreibern geworden: Uns beschleicht dann beim Sichten der frischen Post immer mal wieder ein "Huch? Kenn' ich den nicht schon?"-Gefühl. Kein Wunder: Hier im Feedback darf man Mensch sein, unfrisierte Meinungen sagen, in der Nase bohren, bis man auf Öl stößt, unausgewogenen Dumpfsinn vom Stapel lassen und dergleichen mehr. Das ganze ASM-Team steht bereit, um Eure Sprüche, Meinungen und sonstigen brieflichen Verbalausstoß auf sich wirken zu lassen und zu beantworten. Als Gruppe sind wir gefährlicher als das Dr.-Frühling-Team von RAMBO TV. An alle Noch-nicht-Gewohnheitsbriefeschreiber: Probiert's aus!
Unsere Adresse: Redaktion ASM, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Kopierschutz

In Ausgabe 3/94 hat sich Christian Bartsch von Cachet über die Verwendung von On-Disk-Kopierschutz am Amiga empört und vorgeschlagen, dies im Test ausdrücklich zu erwähnen. Wenn das bei Euch technisch machbar ist, möchte ich mich seinem Vorschlag anschließen. Was man sich da gegenüber dem Anwender erlaubt, ist teilweise wirklich eine Unverschämtheit. Die Firmenpolitik von Sega oder Nintendo in Bezug auf Sicherheitschips ist ja schon schlimm, aber die Verwendung von On-Disk-Kopierschutz übertrifft wirklich alles. Da wird man gezwungen, stundenlange unnötige Wartezeiten in Kauf zu nehmen, nur weil bei jedem Ladevorgang der "Schutz" geprüft wird (z.B. bei "Wonderboy in Monsterland"). Ist es wirklich nötig, keine Sicherheitskopien anfertigen zu können, nur damit die Cracker ihren Vorspann vor das Spiel quetschen können und ein paar dämliche Raubkopierer zwei Wochen später beliefert werden? Und wenn das Original einmal kaputt geht, hat man den Ärger: Telefonkosten, Portokosten, endlose Wartezeiten, abgelaufene Garantiefristen etc.
Es wäre ganz doll, Reaktionen von anderen Lesern und Euch zu hören. Gegrüßt sei das ganze ASM-Team sowie alle Fans aus Hessen, die den musikalischen Genüssen der "Abgehörten Telefonate" huldigen.

Jack Pot von den "Abgehörten Telefonaten".

(Anm. d. Red.: Wie wäre es mal mit 'ner Demo-Kassette? Man muß ja den musikalischen Horizont erweitern.
Tja, wir sind wieder beim alten Thema, Sicherheitskopien und Kopierschutz. Falls Ihr eine neuerliche Diskussion (mit Betonung auf NEU) wollt, okay...
kate)

Nicht auf Amiga

Ich besitze einen Amiga 500 und gute Spiele, z. B. Larry 5, aber mein Freund hat einen PC 386DX und Spiele, die ich auf meinem Amiga nicht bekomme, wie z. B. Day of the Tentacle oder Larry 6. Ich spielte schon mit dem Gedanken, mir einen PC zu kaufen, das war mir aber dann zu teuer. Wieso gibt es Larry 6 oder andere gute Spiele nicht auf dem Amiga?

Olaf Hösges

(Anm. d. Red.: Warum ist die Erde rund? Warum werden wir älter? Warum steigen immer mehr Hersteller auf PC und "Silberscheibe" um? Warum gibt es schnelle Action-Games hauptsächlich auf Amiga und nicht auf PC? Und warum gibt es die von Dir genannten Games nicht für Amiga? Bald werden wir uns womöglich fragen, warum es dieses oder jenes Spiel nicht als Disketten-Version gibt.
kate

Tja, Spielesoftware-Firmen richten sich in ihren Entscheidungen immer nach dem größtmögli-

Jetzt ist es wirklich MULTIMEDIA

Neu!

Das Computermagazin mit CD-ROM

4 April 1994
Startausgabe April 1994 1. Jahrgang TRONIC-Verlag DM 9,80 Sfr 9,80 öS 78

Neu!
Inside MULTIMEDIA
Das Computermagazin mit CD-ROM
nur 9,80 DM inkl. CD-ROM
CeBIT'94 Hannover Die Highlights
CD-ROM
Video special
Der PC als Schnittpult
Framegrabber und Overlay-Karten im Vergleich
Alles über die Silberscheiben



Festplatteneinbau
Virtual Reality zu Hause
Der Fahrplan zum Erfolg

Zusätzlich:

- *Programm- und Spiele-Demos*
- *Animationen*
- *Videos*
- *Sound*
- *Shareware*
- *Präsentationen und vieles mehr!*

Lesen ist gut, Erleben ist besser!

Seit 23. März am Kiosk

- Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!
- Versäumen Sie auf keinen Fall den Einstieg ins große Abenteuer Multimedia.

Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu!

Ausgabe Nr. 5 erscheint am 27. April

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Inside Multimedia erscheint im TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, Tel. 0 56 51/ 929-0, Fax 0 56 51/ 929-144

chen Verkaufsumsatz. Und den erwarten immer mehr Firmen eben leider nicht mehr bei Amiga-Spielen. Pech – oder Auswirkungen der Raubkopierwut, oder auch schlicht das Wirken der Marktkräfte, wie man will. Vielleicht kriegen wir ja in Zukunft mal neue Spiele für Amiga 1200 auf dem Umweg über Konvertierungen vom CD32, das gerade in England jetzt von immer mehr Softwarehäusern unterstützt wird. sz)

Redakteur als Beruf?

1. Muß man, um Redakteur eines Computermagazins zu werden, irgendeine besondere Ausbildung haben? Wenn ja, welche?

(Anm. d. Red.: Ja, man muß frisch operiert oder kerngesund sein. vb
Und man braucht drei Gläser Pangalaktischen Donnergurgler auf Ex. jb
Hey, das war eine ernstgemeinte Frage von dem Jungen! Also beherrscht Euch bitte. Mehr siehe unten! kate)

2. Macht Ihr das als Nebenjob (so wie Zeitungen austragen) oder hauptberuflich?

(Anm. d. Red.: Ich kenne eine Frau, die trägt als Nebenjob Kinder aus. kate)

3. Kann man immer bei Euch einsteigen (sofern man die richtige Ausbildung hat) oder nur, wenn ein Platz frei ist?

The 386er with the CD-ROM

(Anm. d. Red.: Zu 1: Es gibt mehrere Möglichkeiten, um Redakteur eines Computerspielemagazins zu werden. Grundvoraussetzung ist die Beherrschung der deutschen Sprache. Noch besser ist das Abitur, manche von uns haben auch ein komplettes Studium (Pädagogik, Informatik, Publizistik oder sonst was in der Art) hinter sich. Am besten ist ein abgeschlossenes Volontariat bei einer Zeitung/Zeitschrift. Und natürlich solltest Du nicht nur zwei, drei Spiele kennen – smile.
Zu 2: Die Namen, die Du im Impressum unter "Redaktion" findest (und die darüber), arbeiten hauptberuflich für die ASM. Die "freien Mitarbeiter" tun das als Nebenjob. Unser Michael Suck beispielsweise ist hauptberuflich Student und wird deshalb ob seines herrlich bequemen Lebens schwer beneidet.
3) Wenn eine Redakteursstelle frei ist, wird das gewöhnlich irgendwo veröffentlicht. In der ASM 1/91 war mal so eine Annonce. Daraufhin hatte ich mich beworben (ich hatte bereits eine journalistische Ausbildung und Berufserfahrung) und wurde merkwürdigerweise auch übernommen. Der Ablauf ist immer der gleiche: seitenlange Bewerbungen schreiben, Zeugnisse und einen lückenlosen Lebenslauf (mit Angabe aller Vorstrafen und eventuell geretteter Universen) nebst Foto und gegebenenfalls schon veröffentlichten Berichten beilegen. Das Ganze wird dann an die Chefredaktion geschickt. Ob Du genommen wirst, steht auf einem anderen Blatt. Darauf jetzt ein gutes Glas Nost. Prost!
kate

Es kommt natürlich auch immer darauf an, ob in der betreffenden Redaktion, bei der man sich bewirbt, gerade eine Stelle frei ist. Die ASM-Redaktionstruppe beispielsweise ist erst mal vollständig und dürfte auch in absehbarer Zeit nicht verstärkt werden. Ansonsten ist man zur Zeit dabei, Ausbildungswege und Berufsbilder von Zeitschriftenjournalisten verbindlich zu fassen. Es gibt verschiedene Journalistenschulen, die unser "Handwerkszeug" vermitteln. Wer ein Volontariat macht, besucht zusätzlich zum täglichen praktischen "Training" im Verlag noch Kurse an diesen Schulen. Die Bezüge von Volontären und Redakteuren sind tarifvertraglich geregelt. Wenn Dich das näher interessiert, frag ruhig mal in einem Büro der IG Medien oder des DJV (Deutscher Journalistenverband) danach. Die Adressen findest Du im Telefonbuch jeder größeren Stadt.
sz)

Personenkult

Schon wieder an das ASM-Team!
Zuallererst eine Richtigstellung zu meinem Leserbrief in der 2/94, Seite 48: Beim Turrican-Wochenende wird "The Machine" und nicht, wie geschrieben, der C64 verschrottet. Abbitte an alle C64-Freaks, die dies mißverstanden haben.

(Anm. d. Red.: Hat von Euch einer was mißverstanden? – kate
Was für 'ne Miß? – jb
Was für ein Mist? – vb
Mißverstanden!!! – kate
Wozu hab ich Anglistik studiert? Bis jetzt hab ich fast jede Miß verstanden! – sma
Kann man die wählen? – jb)

Zum Zweiten möchte ich tom einige Vorschläge zwecks Personenkult und Werbekohle machen. Ich gebe zu, daß der Vorschlag mit dem Fan-Club schwach war ("Netter Versuch, Guybrush." Das schoß Dir durch den Kopf, nicht wahr?).
Aber nun biete ich Einzigartiges. Als erstes zur Kohle: Die Landvermesser-Gesellschaft GdV beschließt, die Größe von Grundstücken in "Morgen" anzugeben. Der Waffenkonzern "Stahl und Esse GmbH" produziert exklusiv den "Morgen"-Stern. Außerdem wird Matsukami Textilwaren, Japan, den absolut mega-heißen "Morgen"-Mantel als den Renner ausliefern. Als letztes Beispiel meiner Marketing-Bemühungen führe ich den absoluten Hammer auf: Die "Liquids-Company" produziert nur noch "Morgen-Tee" und "Morgen-Kaffee".
Damit die Massen was zu bestaunen haben, wird zur Zeit ein











sechs Meter hohes Standbild von Dir und Deinen Mannen und Frauen in der Red. geschaffen (Peters und Jürgens Standbilder mit verstärkten Sockeln übrigens).

(Anm. d. Red.: An dieser Stelle unterbrach der Abtipper die Arbeit für ca. 1/2 Stunde wegen eines anhaltenden Lachanfalls.
kate
Immer auf die kleinen Untersetzten! jb)

Als letztes werden so wichtige Dinge wie Autogramm-Stunde/Verkauf und Führungen "through the holy dungeons of the ASM-Red." veranstaltet (mit Deiner Zustimmung). Als allerletztes benötige ich eine Landkarte von Eschwege, damit ich Dich/Euch finde zwecks Verträgen, Rap-Noten usw.
PS: Jürgen, wenn Du Kriegsspiele zum Zertreten findest, wieso testest Du sie? Bitte antworte ehrlich!

CWolf

(Anm. d. Red.: Weil ich muß! Glaubst Du, eine Redaktion wäre ein Wunschkonzert? Mega-Grins... – O.K.., jetzt zu Ernst: Mir geht es weniger um die Spiele, sondern eher um den unbedarften Umgang mit einer Story. Beweise? Siehe Cannon Fodder! Fast alle, besonders Professor van Hel-Schmitz-ing fanden das Teil ätzend – nur ich bin der Meinung, daß gerade das Ätzende das Spiel ausmacht. Es geht mir nun mal auf den Keks, daß ein noch so gut gemachter Flugsimulator in der Anleitung etwa so beschrieben wird: "Setzen Sie sich in eine der modernsten Kampfmaschinen..., benutzen Sie die stärksten Waffen...". Wo bleibt der Satz "Bringen Sie möglichst viele Andersdenkende um"? Entschuldigung, aber ich sehe in der heutigen Zeit nun mal rot, wenn unbedarft mit solchen Sätzen herumgeworfen wird. Um es provozierend zu sagen: Darf ein Computerspiel wirklich die schlimmste Form einer menschlichen Auseinandersetzung derart verharmlosen? Mir würde es ja schon genügen, wenn auf der Packung "Vorsicht! Kriege gefährden ihre Gesundheit. Sie enthalten mehr Blei als Ölsardinen" stehen würde. O.K., machen wir die Probe aufs Exempel, werden meine lieben Kollegen nur noch die "Bomb-the-Rest"-Software testen, und ich kriege nur noch Liebliches à la "Bambi steht im Regenwald". Jede Wette, es dauert nicht lange, und Du hast Grund für einen weiteren Brief?
jb

Ja, ja, so langsam nähern wir uns. Allen Anhängern dieses Kults könnte man ja mit Morgenrot ein großes M auf die Stirn malen, damit man sie von Morgenmuffeln unterscheiden kann. Außerdem könnten sich alle Anhänger mit einem speziellen Morgengruß (Guter Morgen!) identifizieren. Das Denkmal sollte man besser breit statt hoch bauen, dann wird's realistischer. Am besten, wir fangen gleich Morgen damit an, bevor der Morgen graut und ihn keiner mehr haben will.
tom)

Hardware-Fragen

Hallöchen Feedback! Ich habe mir vor einem Monat einen 486SX mit 33 Megahertz gekauft und stehe nun vor einem großen Problem. Als ich mir vor ein paar Tagen ein neues Spiel gekauft habe und es installiert hatte, passierte folgendes: Auf einmal hatte ich anstatt der gewohnten 33 nur noch 8 Megahertz. Ich ließ natürlich sofort einen Virenscanner durchlaufen, kam aber zu keinem Ergebnis. Da mein Rechner von einer der besten Computerfirmen ist, rief ich sofort den Kundendienst an, der es aber nicht für nötig hielt, vorbeizuschauen. Sie erklärten mir, daß sie sich mit solchen "Lappalien" nicht beschäftigen würden. Nun meine Frage: Was soll ich tun? Könnte es sein, daß meine 8-Bit-Soundblasterkarte an der Misere schuld ist?

Das Flutlicht

(Anm. d. Red.: 1) Nein, Flutlicht, daran bist Du schuld, Du ziehst zuviel Strom! (Brüllkicheraufdembodenwälzmitdenfäustenklopf!...)
2) Um der Sache den nötigen (pruuust!) Ernst zu geben: Woher weißt Du, daß Dein Rechner von 33 MHz auf 8 MHz runtertaktet? Finger auf den Quarz gelegt, alter Elektriker? Sollte vielleicht die Taktanzeige-LED bei Deinem Compi ohne Betätigung der Turbo-Taste umgeschaltet haben? Dann hast Du ein echtes Hardwareproblem – das wäre wirklich ein Fall für den Kundendienst, da mußt Du dann hart bleiben.
Die Karte hat normalerweise nix damit zu tun: Der gewöhnliche ISA-Bus, auf dem die Steckkarten sitzen, ist selbst bei einem noch so schnellen Rechner immer bloß mit 8 MHz getaktet, egal, ob 8- oder 16-Bit-Karte. Die Karte kann aber über den Bus nicht die Taktfrequenz des Prozessors "runterziehen".
Also: Überprüfe doch mal die Anzeichen, die Dich zu der Meinung bringen, das System würde so verlangsamt. Wäre das nämlich der Fall, dann würde alles im Rechner extrem schneckenartig funktionieren.
jb)

Erwachsene Bücher?

Ich finde das echt toll mit der Büchervorstellung. Aber warum nur Erwachsenenbücher ("Die Firma")? Es gibt nur wenige Jugendliche mit 14–15 Jahren, die so etwas lesen. Wie wäre es mit Fantasy-Büchern oder einfach nur mit Autoren?

Euer Sebastian Cry-Worker

(Anm. d. Red.: Das mag so aussehen mit den Büchern, aber verlaß Dich darauf: Wenn der neue Asterix/Lucky Luke erscheint, wird der genauso vorgestellt. Abgesehen davon: So wenige 14- bis 15jährige sind das gar nicht, die auf Bücher wie die vorgestellten stehen.
jb

Auch ich muß Dir widersprechen, lieber Sebastian. Es stimmt keineswegs, daß es "nur wenige Jugendliche mit 14 oder 15 Jahren" gibt – allein in meiner Verwandtschaft sind ALLE 14- und 15jährigen Jugendliche!
sma)

AdLib Gold

Nun habe ich aber auch ein paar Wörtchen zum Thema AdLib Gold zu sagen. Mir ging es eigentlich genauso wie Captain Picard (Feedback 1/94). Einige (sehr wenige) Spiele laufen zwar auf meinem 486DX-40 in der SoundBlaster-Einstellung, jedoch fehlen immer Sprachausgabe und digitale Effekte. Doch wie zum Teufel habt Ihr es geschafft, daß z. B. VGA-Copy die AdLib Gold bei Eurem Test in der 6/93 als SoundBlaster erkennt? Bei mir stellt VGA-Copy nur den PC-Speaker zur Verfügung. Was meint Ihr in Eurem Test eigentlich mit "Systemeinstellungen im Eintrag der CONFIG. SYS"?... Jetzt sagt mir aber mal genau, welches der Tools Ihr als Vorgaukel-System genutzt habt. Ich habe alle ausprobiert, also vor dem Spielstart geladen, es wollte jedoch keines funktionieren.
Es tat sich entweder nichts, oder das Spiel stürzte gar ab. Außerdem finde ich es zum OOPSen, daß einige Spielehersteller Spiele mit mehr als 20 MB produzieren können, es jedoch nicht für nötig halten, die gängigsten Soundkarten zu unterstützen. Wahrscheinlich haben sie noch gar nicht bemerkt, daß die AdLib von der AdLib Gold 1000 abgelöst wurde. Ihr müßt mir doch zustimmen, daß die AdLib Gold mehr kann als die SoundBlaster Pro mit ihrem 8-Bit-Sampling.

John Rambo

(Anm. d. Red.: Diese Adlib-Gold-Sache wird langsam echt traurig... – also: Als wir das Paket damals erhielten, bekamen wir mehrere Disketten dazu, auf

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/90 11 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial

Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

9000 SOUND FILES 500 MB 49.90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. 119.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. * 89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES) 75.90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2 59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION 69.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH 89.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL 85.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT. 119.90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT. 59.90
BLOCK OUT DT. ANL. 29.90
BLUE FORCE 89.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT. 89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA 85.90
CALIFORNIA COLLECTION 29.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL. 29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET 1.099.90
CD CADDYS 19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES) 29.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK 139.90
C.I.T.Y. 2000 79.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS 75.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT. 99.90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL. 39.90
CONAN THE CIMMERIAN 49.90
CONSPIRACY KOMPL DT. 89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA 79.90
CRITICAL PATH SVGA 99.90
CURSE OF ENCHANTIA 49.90
CYBER RACE 85.90
DAEMONSGATE 79.90
DARK SUN -SHATTERED LANDS- 79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT. 69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT * 89.90
DOOM – SHAREWARE – 1. EPISODE 14.95
DRACULA UNLEASHED SVGA 89.90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG 89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT. 89.90
DUNE 59.90
DUNGEON HACK AD & D 75.90
EPIC PINBALL – SHAREWARE-FLIPPER – 9.95
EPIC – SHAREWARE COLLECTION – 19.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH 89.90
FANTASY EMPIRE AD & D 65.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2 49.90
F15 STRIKE EAGLE 3 59.90
FLIGHT SIM TOOL KIT – DOMARK – 104.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT) 89.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD 79.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder 45.90
„GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER) 55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH 104.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2 . . . . . 109.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO 34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. 65.90
HOT NEWS 19.90
HOT NEWS II 25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 119.90
INVEST KOMPL. DT. 29.90
IRON HELIX 85.90
JONES IN THE FAST LANE 39.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT. 79.90
JOURNEYMAN PROJECT 69.90
KINGS QUEST 5 39.90
KINGS QUEST 6 49.90
KINGS TABLE DT. ANLEITUNG 99.90
LANDS OF LORE 85.90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL. 39.90
LEISURE SUIT LARRY 6 * 85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK 69.90
LOOM 49.90
LOST IN THE TIME 49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 75.90
MAD DOG MC CREE 75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC - 69.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND- 79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT. 89.90
MANTIS FIGHTER · -MICROPROSE- 49.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH 109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS 29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN- 119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY- 119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5 99.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM 44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG 29.90
MYST -- WINDOWS – SVGA 139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG 59.90
PEGASUS 3.0 45.90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – * 85.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON 75.90
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's 35.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA 89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND 29.90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE- 89.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT 29.90
RINGWORLD 85.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERSION * 89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES 59.90
SHAREWAREPERLEN 3 39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE 109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT. 69.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. 75.90
SPACE QUEST 4 49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301 69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING 39.90
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY 109.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS 89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG 29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 85.90
SUPER II SHAREWARE 19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT. * 109.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING 89.90
TENNIS CUP II 29.90

IBM/PC CD-ROM

TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS 89.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH 109.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX 69.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL. 79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II 79.90
„TOOOR“ !! -30 JAHRE BUNDESLIGA- 45.90
TORNADO 59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH 29.90
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION * 129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2 89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2 109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG 65.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK? 89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2 59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH 59.90
WILLY BEAMISH 29.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH 69.90
WOLFPACK 85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC) 99.90
WRATH OF THE DEMON 39.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS 19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS 19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS 69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL. 319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG 59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG 59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST 165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO 79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ- 69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST 165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG 24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE 399.90
MAUSMATTE 6.90
MIDIBLASTER 389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER 219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK. 39.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH 399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH 269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH 139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH 199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL. 499.90
STAR TREK MAUSMATTE 19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1 299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE- 149.90
WAVEBLASTER -CREATIV- 399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN 39.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION 549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION 199.90
ALADIN DT. ANL. 99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG 105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG 89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL. 79.90
DOUBLE CLUTCH 89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG 99.90
ETERNAL CHAMPIONS DT. ANL. 124.90
F 1 GRAND PRIX DT. ANL. 99.90
FLASHBACK DT. ANL. 99.90
GAUNTLET IV DT. ANLEITUNG 95.90
GUNSTAR HEROES DT. ANL. 89.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. 99.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG 115.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL. 99.90
MORTAL COMBAT 109.90
OTTIFANTS DT. ANL. 99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 95.90
SHINOBI 3 DT. ANL. 89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG 99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL. 99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG 124.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 115.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL. 109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL. 99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 99.90
WIZ N LIZ DT. ANL. 89.90
ZOOL DT. ANLEITUNG 89.90

AMIGA

1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB 34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL. 54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG 59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000 69.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB 65.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL 49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB 69.90
BEAVERS DT. ANL. 65.90
BENEATH STEEL SKY DT. ANL. 1 MB 65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB 65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB 65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB 55.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB 69.90
BURNING RUBBER 54.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000 69.90
CAMPAIGN 2 1 MB 69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 54.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER 69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG 54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB 54.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT. 79.90
DENNIS DT. ANLEITUNG 49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB * 75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB * 89.90
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB 69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG 49.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG 54.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB 59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. 75.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG 54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB 59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB 75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB 79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
GLOBAL DOMINATION 65.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB 54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB 59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB 65.90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 75.90

Amiga

HISTORY LINE 1914-1918 DT. 79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB 54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB 59.90
KINGS TABLE DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB 79.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB 75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB 65.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG 49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB 55.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB 79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB 59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG 59.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT. 79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB 59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB * 65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB 69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL.. DT. 1 MB 85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
REUNION KOMPL. DEUTSCH 1 MB * 65.90
RYDER CUP DT. ANLEITUNG* 59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB 65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB 75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB 54.90
SOCCER KID DT. ANL. 65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB * 79.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB 39.90
S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB * 59.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB 65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB 54.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB 65.90
TURNING POINTS * 65.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB 49.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB 59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB 39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB 39.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB * 79.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB 39.90
A-TRAIN 1 MB 39.90
ADRENALYN DT. ANL. 19.90
AGONY -PSYGNOSIS- 29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB 29.90
AMNIOS 15.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 34.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS- 29.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL. 29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB 39.90
B.A.T. 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL. 19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL. 29.90
BATTLEHAWKS 1942 29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL. 19.90
BATTLETECH 1 24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 29.90
BIRDS OF PREY 34.90
BLACK CRYPT 1 MB 29.90
BLUES BROTHERS DT. ANLEITUNG 24.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB 29.90
BUBBA N STIX 1 MB 34.90
BUDOKHAN 1 MB 29.90
CALIFORNIA GAMES 2 29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB 39.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST 34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - 29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL. 19.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB 29.90
CREATURES DT. ANLEITUNG 19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB 29.90
CYCLES – ACCOLADE – 29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG 24.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB 39.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH 19.90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG 29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. 19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB 39.90
FACE OFF ICEHOCKEY 24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB 29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG 35.90
F 29 RETALIATOR 29.90
GEM "X" 29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB 29.90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER 29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE- 24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB 29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB 29.90
HÄGAR -THE HORRIBLE- 24.90
HARD NOVA 29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB 29.90
HERO QUEST 19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB 29.90
HILL STREET BLUES 29.90
HONDA R V F DT. ANL. 29.90
HOOK 29.90
HUMANS 1 MB 29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS 29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT. 35.90
INDIANAPOLIS 500 29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB 19.90
JAGUAR XJ 220 29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB 29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB 39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 1 MB 39.90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB 29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB 29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB 34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB 39.90

Preishits Amiga

MANCHESTER UNITED EUROPE 29.90
MANIAC MANSION 29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB 29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL. 29.90
MONSTERBUSINESS 19.90
OPERATION STEALTH 1 MB 34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB 29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL. 29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG 19.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL. 24.90
PICTIONARY 29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB 29.90
POLICE QUEST I 1 MB 34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK 29.90
P.P. HAMMER DT. ANL. 19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB 29.90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB 34.90
PRINCE OF PERSIA 29.90
PUSH OVER 29,90
QWAK DT. ANL. 29.90
R-TYPE 2 19.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB 34.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB 34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL. 15.90
ROBOCOP 3 1 MB 29.90
ROBOSPORTS 1 MB 29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB 39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB 34.90
SIM ANT – MAXIS – 1MB 34.90
SIM EARTH 1 MB 34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB 29.90
SPACE CRUSADE 1 MB 19.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB 39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB 24.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB 19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
STRIKE FLEET 29.90
SUPER HANG ON 24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX 29.90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION – 29.90
TENNIS CUP II 24.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE/ LURE OF TEMTRESS/JIMMY WHITE SNOOKER DT. ANLEITUNG 34.90
THE PLAGUE DT. ANL. 15.90
THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB 29.90
TITUS THE FOX 24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB 19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG 29.90
TURRICAN 2 DT. ANL. 24.90
TV SPORTS BASEBALL 1 MB 29.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL. 29.90
WATERLOO DT. ANLEITUNG 19.90
WOLFCHILD 29.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE 29.90
WIZ KID DT. ANLEITUNG 29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING 24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH 39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 34.90
ZYCONIX DT. ANL. 19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500 199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS 19.90
GRAVIS GAME PAD 39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI 29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI 34.90
MOUSEMATTE 6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE 74.90
SIEGFRIED COPY KOMPL. DT. 59.90

Amiga 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL. 59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH 69.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH 69.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 49.90
DENNIS DT. ANLEITUNG 59.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH * 75.90
JURASSIC PARK 54.90
PINBALL FANTASIES 65.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 65.90
SEEK & DESTROY DT. ANLEITUNG 44.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG 69.90
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY DT. ANL. 79.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 54.90

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL. 49.90
ALIEN BREED/QWAK DT. ANL. 49.90
D-GENERATION DT. ANL. 49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH * 69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG 59.90
JAMES POND 2 59.90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. * 54.90
LABYRINTH OF TIME 59.90
LOTUS TRILOGY (LOTUS 1–3) DT. ANL. 65.90
MICROCOSM DT. ANLEITUNG 99.90
MORPH DT. ANLEITUNG 65.90
NICK FALDO GOLF 69.90
PINBALL FANTASIES DT ANL. 69.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG 59.90
PROJECT „X“/F117 CHALLENGE DT. ANL. 49.90
SENSIBLE SOCCER 49.90
TROLLS DT. ANLEITUNG 29.90
WHALES VOYAGE 29.90
ZOOL DT. ANL. 29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

denen sich Shareware-Files zur AdLib-Gold befanden, darunter auch eine Art Treiber-Emulation der SoundBlaster. Mit dieser Emu, deren Einstellungen in der CONFIG.SYS vorgenommen werden konnten, ließ sich auch VGA-Copy hervorragend mit der AdLib Gold benutzen.
Wie wir erst später von deutschen Käufern erfahren haben, liegen diese Disks den jetzt verkauften Karten aber nicht bei. Meine Anfrage über verschiedene Netze auch in den USA brachte folgendes "Informationsgerücht": In den USA gibt es anscheinend einen richtigen Software-Pool für die AdLib 1000, auch für die Zusatzhardware. Die Programme dürfen aber anscheinend aus rechtlichen Gründen nicht nach Europa. Tatsache ist: Die Programme werden in Deutschland nicht mit ausgeliefert, wovon uns allerdings damals kein Schwein was gesagt hat. Unsere Disks haben wir natürlich auch nicht mehr (wurden mitsamt dem Testmuster der Karte zurückgeschickt), somit können wir leider auch nicht weiterhelfen. Ich bitte noch mal alle Leser: Sollte jemand mehr Informationen haben, bitte gebt sie uns.
Abgesehen davon hast Du natürlich recht: Technisch ist die AdLib Gold 1000 dem SoundBlaster Pro überlegen. Es ist nicht das erste Mal, daß Juristen und Marketing-Yuppies einem prima Produkt von hinten einen reinwürgen.
jb)



▲ *Schon wieder ein Brief von diesem Fusi!...*

Reim dich oder ich schlag' dich

Motiviert von einem Redakteur, sagte ich mir selbst: "Ich denk', ich schwör', so lang an 'nem Gedicht herumzufeilen, daß ich muß drei volle Tage weilen." Die Schwester fragt: "Wem schreibst Du da?" Da rufe ich laut "Haha!", daß ich sie doch etwas beklemm': "Ich schreibe an die ASM!" An Vera, Jürgen, Peter Schmitz (der mich echt erinnert an ein Kitz).

(Anm. d. Red.: Wegen der brechenden Augen? Duck... kate

Nee, er ist Mitglied bei "Nju Kitz Onseblock"... jb)

An Kläuschen, Marcus, Thomas Morgen (kann ich mir mal Dein Grinsen borgen?). Nur Asef paßt jetzt wieder nicht (ihn zu bedichten, wär 'ne Pflicht).

(Anm. d. Red.: Sag's durch den Blumendünger. kate)

Denn auf "Asef" reimt sich echt kein Wort, auch nicht auf "Stefan", "Martin" und so fort. Drum reim' ich nicht mit seinem Namen (wie da die Eltern wohl drauf kamen?). Ich lese, er ist Fernsehfan, und noch dazu ein "Irishman". Sein Bücherregal ist echt nicht klein, da fällt mir doch ein Sprüchlein ein: "Der Stefan ist ein Bücherwurm, doch manchmal liebt er auch den Sturm." Doch, Asef, mach' Dir keine Sorgen, es gibt ja noch den Thomas Morgen. Der hält Dich dann ganz dolle fest, wenn Dich der Wind fast wegbläst. Denn "tom" erinnert mich an einen Engel, zugegeben – mit kleinen Mängeln. Kein Engel würde sagen: "Ist mir wurst". Und Engel haben keinen Durst. Da jetzt keiner mehr versteht, um was es hier geht, mach ich jetzt weiter mit 'nem ollen Witz: Es war einmal ein Peter Schmitz..." Falls Euch das nun im Gehirn drin klebt, sag ich Euch: Peterchen lebt. Er erscheint als extrem bunter Mann, den auch das größte Chaos nicht nerven kann.
Ich weiß nicht, was ich reimen soll, er ist nämlich nur Durchschnitt – toll! Hey Peter, wenn Du jetzt willst mich würgen: Quäl doch einfach mal den Jürgen.

(Anm. d. Red.: Den Jürgen würgen??? Das geht aber nun etwas weit... kate)

Der hält nämlich sehr, sehr viel mehr aus, als ein solid gebautes Haus. Denn Jürgen ist der Hardware-King, und er mag etwa dieselben Ding' wie meine kleine Wenigkeit (was mich natürlich sehr erfreut).

(Anm. d. Red.: Das ist ein Denkfehler: Bei meinem Einstellungsgespräch wurde vermerkt: "Liebt HW". Das heißt nicht Hard-Ware, sondern HartWurst!!! jb)

Doch wie soll ich jetzt überleiten? Zu Vera Brinkmann, der G'scheiten? Und schon ist es auch geschafft, drum gönne ich mir etwas Saft. Hey Vera, bist Du Quotenfrau, oder findest Du die Hausfrau flau? Mehr fällt mir zu Dir jetzt echt nicht ein, Dein Part in dem Gedicht, der ist ganz klein. Ich schäme mich auch sehr dafür (bitte keine Bombe vor meiner Tür). Und so komme ich zum besten Redakteur – dem Haupt-Feedback-Editör – kurz: der coolen Feedbacktante, wie einst ein Leser ihn mal nannte. Kläuschens Hobby: Kommunikation...

*(Anm. d. Red.: Pfff – mit **der** 2400-bps-Orgel! Solltest mal **mein** XXXXX-Modem sehen, mit... – ISJASCHONGUTKLAUS! jb)*

...mit CB und/oder Telefon. Das Telefon ist sein ganzes Leben, doch einmal blieb der Schnurrbart kleben. Das tat bestimmt ganz höllisch weh, doch wenn ich ihn jetzt mal anseh', dann tu ich nur eins: Ich fleh': "Laß Dir bitte keinen Bart mehr steh'n,









sonst muß ich als Abonnent geh'n." Denn ich finde Bärte schlimmer als Schläge mit der Gerte. So rufe ich die Männer auf: "Laßt Euch Euren Bart abschneiden (3-Tage-Bärte dürfen bleiben)!"

Euer karierter Schal Harald

(Anm. d. Red.: Ein schöner Text, war drauf versessen, doch einen hast Du ganz vergessen. Er ist ein Rider und kein Schläfer, unser guter Marcus Höfer. Der wendet sich beleidigt ab und sagt auch nix. Ich lach mich schlapp über Veras Gesicht wegen "Quotenfrau". Da kommt ein Comment, das weiß ich genau. Und Peter (der mit Bart, jawoll), der lauert auch schon. Find ich toll. Für heute sag' ich mal "ade", bis zum nächsten Brief. Tante kate

Was heißt denn hier 'ne Quotenfrau? Ich besuch' Dich gleich und hau' Dich blau – und grüngelblilarotviolett, verlaß Dich drauf, das wird nicht nett. Doch weil Du das Gedicht geschrieben, bleibst Du verschont von meinen Hieben. Du siehst, ich bin gar nicht so schlimm, auch wenn ich "Quotenfrau" nur bin. vb

Ich kann nicht dichten, bin kein Reimer, jedes Gedicht geht in den ...Bottich. Drum staune ich bei Dir nicht schlecht, gelang Dir doch die Dichtung r...ichtig gut. Ein kleiner Goethe, ach wie toll – mich nimmt hier keiner richtig ...ernst. Und weil mir diese Gabe fehlt, wird hier jetzt keiner mehr ge...röstet?!? jb

Schau an, ein Leser, ein Poet, wie's schlechter wirklich nicht mehr geht. Da hat er nun die ganze Nacht mit einem Reimbuch rumgebracht, um diese Ode aufzuschreiben; das läßt Du demnächst besser bleiben. Schiller würd' sich im Grabe dreh'n und Goethe einen saufen geh'n. Mein Grinsen, das verleih' ich nicht, erst recht nicht für so'n Witzgedicht. Könnt'st Du dies Lächeln auch gebrauchen, dann solltest Du XXX rauchen. Fern ist der Sinn von Deinem Reim, doch ich sag' "Better Luck next Time". tom

Oh Freunde, laßt die Dichtung sein – der ganze Kram paßt nicht mehr rein. Statt hier die Seiten vollzuschreiben, laßt es – ich bitt' euch – lieber bleiben. Will irgendwer hier DICHTER sein, kriegt er 'nen Gummistopfen fein. Und statt auf Reimerei zu gucken, sollten wir Leserbriefe drucken!

sz)

Hitparade und Maus

Hallo ASM-Redaktion, Ihr könntet in der "Ohren-Power"-Rubrik noch eine aktuelle Hitparade einführen, oder? Noch eine Frage: Muß ich, wenn ich eine Maus benutzen will, die schon in Windows funktioniert, nur etwas (und was?) in die CONFIG.SYS(?)-Datei schreiben, oder brauche ich einen Maustreiber?

Thomas Pfahl

(Anm. d. Red.: Zu der Hitparade: Du hast es selbst gesagt, eine "aktuelle" Hitparade wäre eine Idee. Aber wie denn, wenn wir fünf Wochen vor Erscheinen des Heftes Redaktionsschluß haben und sich wöchentlich, ja fast täglich, in den Charts etwas ändert? kate

Windows hat seinen eigenen Maustreiber. Das nützt Dir unter DOS aber nicht viel. Wenn Du auch bei Nicht-Windows-Programmen die Dienste Deiner Maus in Anspruch nehmen willst, mußt Du entweder den Maustreiber mit dem schönen Nachnamen SYS in der CONFIG.SYS (z.B.: DEVICE=MOUSE.SYS) oder seinen Bruder COM in der AUTOEXEC.BAT (z.B.: MOUSE) laden.

sma)

Gewalt in Spielen

(zum Feedback der ASM 2/94)

Hallo, ich möchte meinen Beitrag zu der von Euch aufgeforderten Diskussion zum Thema "Gewalt in Computerspielen" leisten. Ich selbst bin als Polizeibeamter in einer Großstadt tagtäglich mit Gewalt allgemein und auch Gewalt durch Jugendliche konfrontiert. Ich stelle jedesmal aufs neue einen Zusammenhang mit Gewalt in den Medien und Software fest.

Die beiden Leserbriefe der Herren Jeworek und Brennecke haben mich sehr erstaunt und zugleich verwundert. Ich stimme mit Herrn Jeworek insoweit überein, daß nicht jedes Kind Nazispiele spielt. Nun tritt der Teufel aber in vielen Kleidern auf. Vielen Kindern wird Gewalt und menschenverachtendes Gedankengut in verschiedenen Formen beigebracht. An erster Stelle ist hier das Fernsehen zu nennen, das in den verschiedenen Serien und Filmen (auch im "Kinderprogramm") Gewalt in allen Formen als Quotenmagneten benutzt. Auf viele Printmedien, die für Kinder gemacht werden, ist dies in gleicher Art und Weise anzuwenden.

Ich gehe mit Herrn Jeworek konform, wenn ich die Hauptschuld an der Verrohung unserer Gesellschaft den Erwachsenen zuschiebe. Es gilt nicht umsonst das Sprichwort: "Wie der Herr, so's Gescherr". Erwachsene sind nun einmal von Natur aus die Vorbilder der Kinder...

Als Beispiel: Die meisten Menschen sagen, wenn etwas schiefläuft, "Scheiße" (nennen wir das Kind beim Namen). Die Kinder lernen diesen Ausdruck natürlich, und so darf man sich nicht wundern, wenn der Sohnemann beim Anblick von Spinat auf dem Teller eben "Scheiße" denkt und "Scheiße" sagt. Wir alle müssen daher unsere Verhaltensweisen überdenken und ändern (achtet einmal selber drauf!).

Jetzt kommt der Hammer: Schreibt dieser Mensch doch im letzten Absatz, daß er froh ist über Gewalt in Spielen und Filmen, da sie als Blitzableiter nötig ist. Das darf doch nicht wahr sein! Ich darf darauf schließen, daß Herr Jeworek andere Arten des Aggressionsabbaus nicht

kennt. Es gibt Weiterbildungsmaßnahmen, z. B. an Volkshochschulen, die einem solche Techniken beibringen. In manchen Berufen ist die Teilnahme an Streß- und Konfliktbewältigungsseminaren Bestandteil der Ausbildung (Polizei, Feuerwehr, Managerschule usw.), kurz: in solchen Berufen, die in ihrem Wesen damit zu tun haben.
Zum Leserbrief von Herrn Brennecke ist noch zu sagen, daß es egal ist, ob die Screenshots aus "hohlen Nazi-Machwerken" stammen oder aus Multimedia-Sammlungen, die einer Altersfreigabe unterliegen. Diese Software ist Kindern und Jugendlichen tatsächlich zugänglich, und das geistige Niveau ist den Kids egal, solange das Programm Spaß macht. Und hier besteht eben die Gefahr, daß diese pervertierten Gedanken übernommen werden.
Man darf aber nicht den Fehler begehen und gerade "braunes" Gedankengut durch Ignoranz oder Verachtung strafen. Es muß von allen Menschen versucht werden, die Nazis von der Sinnlosigkeit ihrer Logik zu überzeugen. Dies treibt sie in die Arme derer, die mit ihnen reden wollen (Frey, Schönhuber und Konsorten). Man muß mit ihnen reden, um ihren Anführern die Argumente zu nehmen. Es ist an der Zeit für eine Änderung des Geistes, um von einer realitätsfernen Denkweise zu einem neuen "Zeitalter der Vernunft" zu kommen.

Ulf Schäfer

Hallo ASM'ler,

ich lese Eure Zeitung seit 1992 und möchte mich zu Wort melden. Zu bemängeln habe ich eigentlich nichts außer eventuell total behämmerten Briefen. Was so manch einer losläßt, ist gelinde gesagt für den OOPS, da rollen sich einem die Fußnägel hoch.
Was ich toll finde, sind Eure Antworten. Ich denke, Ihr müßt starke Nerven haben, um nicht beim einen oder anderen Brief die Krise zu kriegen. In der ASM 2/94 stellt Ihr zwei Fragen: 1) Sind Spielefreaks geile Brutalos? 2) Sind Euch die Punkte in Peters Editorial zu rund?
Zu 1) Njet! Ich bin ein 35jähriger Spielenarr und besitze nur ein Mega Drive, habe aber durch das Zocken vom 64er und von PC-Spielen genug Erfahrung. Ich denke, daß ich durch Spielen von Strip-Poker oder anderen erotischen Games noch nicht zum notorischen Vergewaltiger geworden bin. Und durch Kriegs- oder Actionspiele zum Rambo zu werden, dürfte schwer sein.
Klar ist, daß ich durch das Spielen abschalten kann, was mir z. B. beim Fernsehen nicht gelingt. Und was sehr wichtig ist: Ich spiele nach Gefühl. Das heißt: Bin ich mies drauf, darf es schon mal knallen, oder ich prügle mich durch die Level. Bin ich aber froh gelaunt und ausgeglichen, tun es seichte Spiele wie "Lemmings" oder ähnliches. Ich beglückwünsche mich selbst dazu, denn Frustabbau per Videospiel ist besser, als den Frust an anderen abzulassen.
Was Pornos betrifft: Jedem das Seine! Die Jugendschützer sollten sich mal überlegen, wie Jugendliche an pornoähnliche Dinge kommen. Und Verbote?! Wenn man etwas verbietet, gewinnt es an Reiz. Ein Gespräch von Eltern zu Kindern über das Wieso und Warum ist sinnvoller als alles andere.
Zu 2): Das Rund ist wohl nicht auf Peters Figur bezogen. Oh, jetzt ist er sauer, aber tröste Dich, Peter: Mein Spitzname bei einer Freundin ist "Dicker". Ein klares Nein! Was er sagt, hat Hand und Fuß und ist für mich absolute Pflichtlektüre. Würden mehrere so denken, wäre vieles einfacher.
Auch bin ich gerne wie er Träumer, Spinner, Phantast, denn das ist genau das Richtige. Das Motto heißt: "Sich gehen lassen können in jeder Situation und seine Träume (soweit möglich) ausleben, das ist es!". Aber ehrlich: Wer ist nicht gerne mal ein anderer?

Uwe

(Anm.°d.°Red.:°Du°mußt°eine°andere°Zeitschrift°meinen,°wenn° Du°total°behämmerte°Briefe°findest.°Wir°als°Kopfarbeiter°nehmen°Werkzeuge°aller°Art°niemals°in°die°Hand°–vor°allen° Dingen°keinen°Hammer,°mit°dem °man°sich°auf°den°Daumen°hauen°könnte.°Wie°sollten°wir°denn° nach°solch°einem°Unfall°die°Leerzeichen°in°die°Antworten°tippen? sma

Also, jetzt haste Dich schwer schuldig gemacht! Bei so viel Lob und Zustimmung werde ich nämlich immer mordsmäßig arrogant und wirklich widerlich. Die Kollegen hier in der Redaktion müssen es dann ausbaden. Ich wär' übrigens auch gern mal jemand anderer. Freddy Krueger zum Beispiel? Ich hab' mir immer schon gewünscht, daß Mädchen von mir träumen. Schönen Feierabend und gute Nacht, Vera!... sz)

Grundgesetze

Zu Haralds Frage (ASM 2/94), ob Tee-Eier ein Recht auf Grundgesetze haben: Ich würde sagen *(Anm. d. Red.: Willst Du Bundeskanzler werden? Der fängt genauso an. – kate)*, daß aufgrund der rechtlichen Grundgesetze der Physik einschließlich aller sonstigen Naturwissenschaften (Tee ist doch ein Naturprodukt, oder?), ein Tee-Ei grundsätzlich bei Verwendung, falls diese rechtens ist, ja wohl zu Grunde sinken wird, wodurch nicht nur ein Recht, sondern sogar eine Pflicht auf begründete grundsätzliche Grundgesetze rechtens sein dürfte.

Markus Meile

(Anm. d. Red.: "Das hat mich nicht mal angemacht, den Tee hat man längst ausgemacht, doch das Tee-Ei nicht abgemacht. Da war ich ziemlich aufgebracht, hab's dann selber aufgemacht, draufgestellt und zugemacht." Ich würde sagen, daß es sich hierbei um eine reine Hypothese handelt, die obendrein durch ihre bilateral relativierte Aussagekraft nur perifer tangiert. kate

Jetzt nimm ihm doch endlich mal einer das Fremdwörter-Lexikon weg!!! sz)

Parlee wuh fronksee?

Ich will Euch jetzt mal was sagen! Es gab einmal eine sehr schöne Zeit in der ASM, wo noch herrliche, schwachsinnige Briefe abgedruckt wurden. Heute... scheinen die Leute wohl seriöser geworden zu sein, was ich allerdings nicht so recht glauben mag. Welcher der ASM-Leute die Briefe auch aussuchen darf: Denkt daran, daß die Briefe nicht nur für Euch, sondern auch für die Leser sind! Amen.
Wenn es schon ein Spaß-Magazin sein soll, dann bringt auch spaßige Briefe. Soll halt Tante Kathy nicht immer so lange telefonieren und sich mehr um das Feedback kümmern.

(Anm. d. Red.: Reicht es, daß ich es diesmal persönlich abgetippt habe? – kate)
Noch was zu Dir, Frl. Kathy (oder Frau?): Man spricht das französische "toi" (Feedback der ASM 1/94, Seite 53) niemals "twa", sondern "tua" aus. Wenn man schon nicht Französisch kann, soll man's lieber lassen und bei Latein bleiben – ist ja sowieso die internationale Umgangssprache, nicht wahr? Hähä. So, jetzt erwarte ich aber gesalzene Retourkutschen Eurerseits, sonst setzt es was.

Abra K. Dabra

(Anm. d. Red.: Très bien. À la gauche tu demandes des textes amusants, mais à droite tu écris les phrases serieuses. Crois-tu, que c'est correct? Et le mot "toi"... fais prononcer comme "tua"! Tuuuuaaaaa... NON! Ma "Becherelle" dit "twa". A bientot, mon ami.
Und hier die Übersetzung für alle Nichtfranzosen: Liebe Biene, bei den Gauchos gibt es amüsante Diamantenjäger, die sich als Texter versuchen, während sie im Maisfeld seriöse Phrasen dreschen, und dazu ein Croissant essen. Ist das korrekt? Im Notfall schreien sie tuuuuaaaaa... – und dann kommt eine Nonne aus dem Kloster "Ma Becherelle" und macht den Monitor vom Amiga mundtot. kate

Falls Ihr Euch wundert: Klaus hat zwei Jahre geübt, als für den Werbespot einer bekannten Käsemarke ein neues Model gesucht wurde. Leider war alles umsonst; er wurde zwar tatsächlich engagiert, aber weil ihm die Baskenmütze dauernd über die Schultern rutschte, blieb ihm schließlich nur der Part der Käseecke: "Le Kate – c'est bon!" sma)

ASM-Titel-Wettbewerb

Hallo Leute, ich möchte mich an dem Wettbewerb im Feedback (3/94) um eine neue Bedeutung Eures Titels beteiligen. Zum Beispiel: "Altes Sündteures Magazin" (O.K., O.K., ich schreib' was Nettes!). "Aktueller Software Markt" (das ist doch 'n guter Titel). Na gut! Diese Beispiele waren zwar besch..en, aber Dabeisein ist alles.
Wo kriegt Ihr eigentlich immer diese Spiele her, die Ihr testet? Laufen die Euch zu oder was? Die Antwort kann ruhig NORMAL sein. *(Anm. d. Red.: Ruhig normal. – kate)* Wie fandet Ihr denn das Bestechungsgeld? *(Anm. d. Red.: Ganz einfach: Wir machten den Umschlag auf, und da war es. – kate)* Da is' sogar 'ne Lokomotive drauf. Was haltet Ihr von Pseudonymen? *(Anm. d. Red.: Bitte was ist ein Peuschdonüm? kate)*
Viele Grüße vom
Neuen Ultimativen O.C.R.A.M.

(Anm. d. Red.: Hat Ocram nicht die Glühbirne erfunden? kate







Zur Erklärung: Der Mensch hatte uns tatsächlich ein paar Scheine Monopoly-Geld in den Umschlag gesteckt. In wessen Monopoly-Spiel fehlen die jetzt eigentlich?
Zu unseren Testmustern: Woher wir die jeweils gekriegt haben, steht bei den Tests normalerweise im Produktinfo-Kasten. Durch schamlose Schnüffelei, Messen und mit anderen undurchsichtigen Methoden werden wir auf die Produkte aufmerksam und bitten dann um entsprechende Rezensionsmuster. Manchmal bekommen wir englische oder amerikanische Ware direkt vom Hersteller, in der Regel aber von dessen jeweiligem Vertriebspartner in Deutschland. Natürlich testen wir nur Originale (versteht sich wohl). Die Programmexemplare, die wir zugeschickt bekommen, sind nur zur Rezension bestimmt und häufig mit einer besonderen Codierung versehen. Wir können sie nach "Gebrauch" nicht verkaufen oder verschenken. (Hattest Du etwa auf so was spekuliert? Nee, oder?) sz)

Vier Fragen und ein Bild

Moin, Leute! Zuerst mal einen saftigen Gruß (vor allem an kate: genauso saftig wie Deine Rinderroulade). Wo wir schon bei kate sind: Du sagtest doch, die Feedback-Schreiber würden nicht den Mut haben, Bilder einzuschicken. Nun, hier habt Ihr eins von mir. Jetzt, wo ich mir so große Mühe gegeben habe, ein halbwegs vernünftiges Bild zu finden, dann druckt es gefälligst auch ab. *(Anm. d. Red.: Ausnehmend hübsch. Aber daß Dein Foto tatsächlich mit Vernunft begabt ist, wie Du schreibst – und sei es auch nur halbwegs, muß ich doch bezweifeln: Ich habe stundenlang versucht, das Ding anzuquatschen, ohne auch bloß die Spur einer Antwort zu kriegen! – sz)* Ich lese die ASM seit der Ausgabe 2/90 und muß sagen, daß sie immer besser wird, obwohl es ja recht große Veränderungen gab... *(Anm. d. Red.: An dieser Stelle stehen im Brief noch ein paar wirklich zauberhafte Sätze voller Lob und Anerkennung, aber die habe ich weggekürzt, weil ich sonst nicht wüßte, wie ich das viele Rot wieder von meinem Kopf wegkriegen soll.. – sz)* Ich hätte da jetzt ein paar kurze Fragen an Euch:
1. Ich besitze einen HP Deskjet 550 C. Für diesen Drucker braucht man, soweit ich weiß, spezielle Folien. Nun die Frage: Wo kann man sich relativ billig solche Folien kaufen?
2. In Ausgabe 2/90 wurde das Spiel "It came from the Desert" getestet. Kann man sich dieses Spiel irgendwo für den PC kaufen? In den Anzeigen bei Euch habe ich dieses Spiel leider nicht gefunden.
3. Ich mache dieses Jahr Abitur. Informatik war schon immer mein Lieblingsfach, und bis jetzt habe ich darin eine 1. Kann ich nach meinem Abitur nicht als Autorin bei Euch anfangen?
4. Außerdem muß ich Zaquarta (ASM 3/94, Seite 46) beipflichten: In Heft 12/93 bekam das Spiel T.F.X. die Gesamtnote 12. Warum? Rechnet man die Wertungen um, ergibt das 56 für 5 Rubriken, also 11,2 im Durchschnitt. Wie kommt Ihr dann auf 12?
O.K., wegen so einer Kleinigkeit wollen wir Euch ja nicht aufhängen, köpfen, vierteilen, massa... – na ja. Ansonsten muß ich sagen, daß die Spiele, die ich mir nach einem von Euch vergebenen Hitstern gekauft habe, mir



▲ ***Heidi – ist sie nicht ein Bild von einer Leserin? Äääh, ich meinte natürlich: "Das ist ein Bild von..."***



Andrea Dreisbach

Pure Neugier trieb mich am 08.10.60 in Berlin ins Abenteuer Leben. Nach sechsjähriger Schonzeit 13 nicht enden wollende Jahre Zwangsarbeit. Anschließend ein kurzes Jurastudium und Jobben in Italien, nun schreibenderweise in einer Arztpraxis in Kleve. Als unverbesserlicher Spielefan Teilnahme an einigen Gameshows, dann Infizierung mit dem Adventure-Virus. Is' noch was? Ach ja, freier Lesestoffzulieferer der ASM.

1 Was machst Du, wenn Du frei hast? Faulenzen, meinen Computer beschäftigen, Secret Talk mit Agent 08/15. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Allen, die in Streß ausarten – wie z. B. Hausarbeit.

2 Was spielst du am liebsten? Grafikadventures, Logikgames, Trivial Pursuit, Skat, Doppelkopf. **Welche Spiele magst Du nicht?** Bäumchen-wechsle-dich, Kriegs- und Ballerspiele.

3 Was liest du am liebsten? Agatha Christie, Lillian O'Donnell, Rex Stout, Krimis allgemein, Duden, meine Gehaltsabrechnung. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Braune Propaganda, Hirngespinste à la Alice Schwarzer & Co.

4 Welche Musik hörst Du am liebsten? Rondo Veneziano, Chris Rea, Heinz Rudolf Kunze, Bolland & Bolland. **Was hörst Du nicht?** Ja, ja, so blau, blau, blau blüht der Enzian ..., etc. (Hoast mi?).

5 Was bannt dich an Leinwand und Fernsehen? Thriller, Justizfilme, Action, Sci-Fi und Alf (Ha, Ha, Ha!). **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Splatterstreifen, Heimat-Heul-Schnulzen, Wahlsendungen ("Wer dreimal lügt" ist lustiger).

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Toleranz. **Was ist die größte Schande?** Es gibt noch zu viele Idioten, die das nicht in ihre Dickschädel kriegen.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Meine Tochter Denise, Klönen mit Freunden, Ironie, Leute, die denken, was sie sagen, Menscheln mit tom. **Was magst du nicht?** Karrieregeier, Humorlosigkeit, Zahnarztbesuche, Choleriker, Geiz, Schleimer, Unehrlichkeit.

immer gut gefielen. Ich hätte Euch noch einen Vorschlag zu machen. Viele haben sich doch aufgeregt, weil Ihr "Aktueller Software Markt" (ASM) in "Spaß-Magazin" umgeändert habt. Laßt doch den roten Kasten neben dem Würfel einfach leer, und jeder kann sich das einsetzen, was er will, z. B. Anormales Spiele-Magazin, Archäologisches Sex-Magazin, Allgemeinwissen Saublöder Machart oder ähnliches.

Zuletzt muß ich meine Sojasauce noch zu Han Solo aus Aventurien (ASM 2/94, S. 40) dazugeben: Wie hast Du das eigentlich geschafft, einen derartigen Dimensionssprung von einer "weit, weit entfernten Galaxis" aus Star Wars nach Aventurien aus "Das Schwarze Auge" zu machen? Aber bloß weil Du so weite Reisen unternommen hast, brauchst Du Dich nicht so aufzuspielen. Das Mädel aus der Kalenderanzeige als "Fleisch" zu bezeichnen und einfach ohne Kalender haben zu wollen! Ich sage Dir, das Mädchen gibt es für Dich auch dann noch nicht, selbst wenn Du tausend Kalender kaufen würdest.

Mach Dir nichts draus, Mädel, solche Typen gibt es immer.

So, das war jetzt auch genug. Es ist jetzt 9 Uhr morgens: allmählich Zeit, ins Bett zu gehen. Hiermit verbleibe ich mit freundlichen Grüßen an die gesamte Redaktion (besonders an unseren Chefredakteur Peter, den Kletterer, siehe Editorial 3/94) als treue Leserin der ASM, Eure

Heidi Müller

(Anm. d. Red.: 1. Den gleichen Drucker habe ich zufällig auch. Wenn Du damit Overhead-Folien oder Dias machen willst, brauchst Du leider die Original-Hewlett-Packard-Folien. Ein paar davon sind ja in dem Probierpäckchen enthalten, das dem Drucker beim Kauf beigelegen hat. Die Dinger sind auf deutsch gesagt schweineteuer; man kriegt sie bei Hewlett-Packard-Vertragshändlern. Standardfolien, wie man sie etwa mit Filzschreibern benutzt, weisen die Tinte des 550 C ab; Du kannst sie also nicht verwenden.

Wenn Du nichttransparente Vorlagen drucken willst, kannst Du jedes feingestrichene Papier verwenden. Je glatter die Oberfläche, desto besser. Ich habe ein paar tausend Blatt eines ultraglatten Offsetpapiers bei einer Druckerei preiswert gekriegt – eine Anfrage bei einer Druckerei in Deiner Nähe lohnt sich sicher.

2. Das Programm ist leider nie für den PC erschienen. Die Herstellerfirma Cinemaware gibt es inzwischen nicht mehr, und auch der damalige Europa-Importeur Mirrorsoft hat nach herbem Ärger mit der Firma Nintendo um die Rechte an verschiedenen Tetris-Versionen die Grätsche gemacht. Somit leider: Fehlanzeige auf der ganzen Linie.

3. Laß mir doch einfach mal einen kurzen Probetext von Dir rüberwachsen. Damen sind im Spielebereich sehr rar, und vielleicht hast Du ja Lust, mal etwas in der Richtung "Computerspiel – von wegen Männersache" oder so für uns zu schreiben. Ich würde mich freuen.

4. Tjaaa – die Gesamtnote wird eben nicht aus den Einzelwertungen ausgerechnet, sondern beschreibt einfach bloß den "Spaßfaktor" eines Games. Ein technisch perfektes, aber trotzdem sterbenslangweiliges Game kann also durchaus in Grafik und Sound eine 12 einheimsen und dennoch mit Gesamtnote 0 abschneiden, auch wenn's jeden Mathematiker in die Frührente treibt...

Dem guten Han hast Du's ja gnadenlos gegeben. Aber mußtest Du ihm unbedingt verraten, daß auch tausend Kalender keinen Zweck für ihn haben? Vielleicht hätte er ja tausend gekauft, und immerhin haben wir ja noch etliche von den Dingern rumliegen...

sz)

Kritik

✉ Also erst mal 'n dolles Hallo! Ich möcht' jetzt doch mal ganz genau wissen, wie man Eure Zeitschrift nennen soll. Heißt dieses Objekt jetzt der ASM, die ASM oder seit neuestem das SM?

(Anm. d. Red: Weder noch, und das letzte schon gar nicht – obgleich Vera gerne mal die Peitsche schwingt, wenn ich sie ärgere. Es heißt ASM – DAS SPASS-MAGAZIN. kate)

Ich hätte da ein paar Vorschläge zur Übersichtlichkeit:

Also 1. würde ich das Cover mit Seitenzahlen versehen, damit man sich gleich die Hauptthemen eröffnen kann. Und dann wäre da noch dieses Highlight-Dings. Einerseits habt Ihr 'ne Rubrik für Highlights, andererseits werft Ihr die (auch) guten Spiele in ganz andere Rubriken. Z.B. liegt Goblins 3 (Megahit 1/94) im Review-Teil, während das verschlafene Dracula-Film-Spiel eine Seite im Highlight bekam.

Oder wie kann es sein, daß Secret of Mana (Megahit 2/94) im Review-Teil steht?

Und damit nicht genug! Nein, Ihr wolltet uns (also den Lesern) noch mehr Geheimnisse bescheren, indem Ihr auch noch Silpheed (auch Megahit, aber 3/94) ganz weit hinten in den CD-ROM-Teil verbannt habt. Also entweder erklärt Ihr das, oder Ihr paßt in Zukunft ein bisserl besser auf.

(Anm. d. Red.: Das Wörtchen "das" ist ein Artikel, der... ach so, das wolltest Du ja nicht wissen. kate).

2. Warum bekommen bei Euch die Replays eigentlich keine "richtigen" Bewertungskästen? Wäre auf jeden Fall aufschlußreicher (gilt übrigens auch für CD-ROM-Compilations).

3. Ihr müßt mir, einem unbedeutenden kleinen dummen ASM-Leser wohl auch noch erklären, was es mit diesen Rücksichten (oder wie Ihr sie nennt: Reviews) auf sich hat. Sind das Spiele, die erst Monate nach ihrer Erscheinung getestet werden?

(Anm. d. Red.: Ich nehme Rücksicht auf Deine Englischkenntnis-









(((Betrifft: Beschwerde über einen Adventure-Tip im Secret Service))) Das ging doch wohl in die Hose, oder? Ich tippe und tippe, und mein Prinz erleidet immer noch Schmerzen.

Skyrunner

(Anm. d. Red.: Ich würde es zur Abwechslung mal mit 'ner Tastatur versuchen, Du Ferkel! kate)

Ich wußte, was ich tat, als ich Euren Ratschlag aus der Februar-Ausgabe befolgte: Ich formatierte die Festplatte. Und was jetzt?

Der Durchblicker

(Anm. d. Red.: Es gibt Schlimmeres. Stell Dir mal vor, Deine Eltern haben Silberhochzeit, Du willst Dir was am Buffet holen, bleibst am Tischtuch hängen und reißt die ganze Festplatte runter. Peinlich, nicht wahr? kate)

...Weiterhin hätte ich gern mehr kleine Einzelheiten gewußt, wie z. B. ob der Roland-Treiber gut ist.

Ein Soundbastler

(Anm. d. Red.: Ich kann den besonders gut antreiben. vb
Muß wohl. Der sieht so geschwächt aus. jb
Welcher Roland? Unser "Freier" oder der in Bremen? – kate
Jürgen Roland? Oder Kohlrolanden? Die mag ich nämlich auch ganz gern. sma
Hier wird nix getrieben, das ist eine anständige Redaktion! Roland)

Wie viele Leserbriefe gehen bei Euch eigentlich so pro Monat ein? ***Subsch***

Anm. d. Red.: Durch besonders intensive Pflege und regelmäßiges Gießen konnten wir die Überlebensrate der Leserbriefe drastisch erhöhen. Zwar stirbt uns hin und wieder immer noch einer unter den Händen weg, aber früher ist doch ein wesentlich größerer Anteil der Briefe eingegangen. Sie sind halt sehr empfindlich... sz)

se, aber das mit "Erscheinung" war das Beste! Ablachgröhlunterntischrutschundnichtmehrhochkomm. kate)

4. Warum kommt das März-Heft im Februar raus und beinhaltet Spiele, die schon im Januar erhältlich waren?
5. Warum steht Dennis (1/94) im Highlight-Teil, wenn es noch nicht mal rauskam, anstatt im Coming-Soon-Teil, wo es hingehört (oder etwa nicht)?
6. Ich finde den ASM-Hitstern etwas zu klein, den muß man ja suchen wie z.B. bei Zeppelin (3/94) ganz rechts am Ende eines solchen.

So, und bevor Ihr mich zum unfreundlichsten ASM-Leser erklärt, bekommt Ihr noch ein paar Pluspunkte:
1. Longplays find ich spitze (2/94).
2. Der ASM-Bazar ist perfekt und ausgiebig.
3. Ihr seid immer auf dem laufenden und laßt Eure Leser an News und Reports teilhaben.
4. Eure Lesercharts sind die wahrheitsgetreuesten, die ich kenne.
5. Ich finde es gut, daß die Replay-Rubrik ein eigenes Verzeichnis hat.
6. Die neue Shareware-Rubrik müßt Ihr unbedingt beibehalten.
7. Der Secret Service ist zu klein (ätsch).

Happy livin' wünscht

Bonni

(Anm. d. Red.: 1. Das Cover hat die Seitenzahl U1 (Umschlagseite 1), das weiß jeder, das muß nicht extra drauf! Daß die Rubrik Highlights ausschließlich für Spiele gedacht ist, stimmt nicht. Schon öfters stellten wir dort andere Sachen vor (z.B. Gotcha... – ähem). Sie werden allerdings frühzeitig geplant, und wenn ein Stoff wie Dracula versoftet wird, bereiten wir dies auch entsprechend vor. Pech für uns, wenn das Game dann nicht so prall wird. Aber wir sind (noch) keine Hellseher. Ansonsten erhalten Spiele den Platz, der ihnen gebührt .
2. Bei den Replays (Konvertierungen) handelt es sich atens um Spiele, die schon mal erschienen sind (mit "großem" Bewertungskasten) und werden btens nur dann mit großem Kasten besprochen, wenn sich gegenüber dem Original was geändert hat.
3) fällt flach, 4) Ganz einfach: Du liest jetzt die 5/94, es ist April, und diese Zeilen schreibe ich am 1. März. Dementsprechend wird die 6/94 im Mai gelesen, das Feedback im April getippt usw. Rechne mal zurück, dann haste die Antwort auf Deine Frage. Und wenn Du Spieletests haben willst, die noch aktueller sind: Kauf uns einen TV-Sender, dann machen wir "Täglich ASM", dann isses aktuell wie nie.
6) Jubel, er hat es begriffen. Wir drucken den extra so klein, damit jeder Leser erst mal suchen muß und somit in den Genuß wirklich jeder Seite kommt.
Zu den Pluspunkten:
1) Ich werde rot wie ein Indianer. Danke...hinwegschmelz.
2) Berthold, Du bist gemeint!
3) Ach weißte, manchmal sind wir auch auf dem sitzenden, vor allem beim Schreiben.
4) Unsere Leser haben eben Ahnung! Kein Wunder, bei der Lektüre.
5) Wie wäre es mit folgenden Verzeichnissen:
Ohren-Power: Köchelverzeichnis, Augenschmaus: Köcheverzeichnis, Unterwegs: Knöchelverzeichnis, Review: Röchelverzeichnis, Feedback: Hechelverzeichnis, Impressum: Zecheverzeichnis, CD-ROM: Blecheverzeichnis?
Zum Editorial fällt mir auch was ein, aber da ich noch ein paar Tage leben möchte, sag ich das lieber nicht.
6) Nicht oft, aber immer wieder.
7) Recht haste, aber wir arbeiten dran. kate

Also: Wir haben ein "Highlight des Monats". Das ist ein herausragendes Spiel und hat uns in der monatlichen Gesamtbetrachtung am allerbesten gefallen. Es muß aber nicht unbedingt das Spiel mit der besten Note sein! Stell Dir mal ein Superspiel im Textmodus vor. Logischerweise kriegt das eine ziemlich schlechte Grafiknote und hat schon dadurch wenig Chancen auf einen Megahit. Trotzdem können Megahits unter Umständen nicht an das heranstinken, was im Ausnahmefall ein "nur" gutes Spiel an Idee und Dauerspaß rüberbringt.
Auch die Highlights haben primär nichts mit Noten für Spiele zu tun, sondern mit Themen. Sind "Jurassic Park" oder "Star Trek" gerade in aller Munde, dann ist das eine besonders interessante Sache – gleichgültig, ob das Spiel zum Kult fertig oder nicht fertig, gut oder mittelmäßig ist. Und wir bemühen uns, in den Highlights eben diesen Kult zu packen.
Reviews sind Rezensionen von Vollprodukten, die eben erst dann gemacht werden, wenn uns die kompletten Games zugänglich sind. Wir haben nicht den Ehrgeiz, es anderen nachzutun, die aus halbfertigen Betas dicke Artikel zusammenzaubern. Berichte über interessante Neuerscheinungen, die angekündigt sind oder als Demos vorliegen, findest Du deshalb bei uns in der Rubrik "Coming Soon" – ohne Wertung.
CD-ROMs verlangen eine spezielle Hardwareausrüstung, die ein wenig seltener ist als das, was heute schon beinahe als selbstverständlich vorausgesetzt werden kann. Deshalb haben wir eine eigene CD-ROM-Rubrik, die sowohl Reviews als auch Previews dieser Sparte enthält. sma)

WORLD CUP STRIKER

Super NES, **149 DM**, Hersteller: **Elite**, 76135 Karlsruhe, Muster von: **Hersteller**.

ASM HIT

Freunde des runden Leders haben Grund zum Feiern. Nein, nicht daß die Weltmeisterschaft jetzt halbjährlich ausgetragen würde, vielmehr hat ELITE den Tabellenersten unter den Fußballsimulationen in Sachen Spielbarkeit mit einem zweiten Teil bedacht. STRIKER 2 glänzt durch bessere Menüführung, mehr Optionen, einwandfreie Grafik, eine höllische Geschwindigkeit und bringt die WM allabendlich auf die heimische Glotze.

Strike some more

Also ehrlich: Fußballsimulationen sind nun wirklich nicht mein Ding. Als ich das erste Beta-EPROM der ersten Striker-Version in mein SNES schob, vermutete ich hinter dem Titel noch irgendeine Mega-Ballerei und war um so enttäuschter, als sich dann vor mir zweiundzwanzig Männlein in kurzen Hosen aufbauten.

Daß sich die EPROMs vier Stunden später immer noch in meinem SNES befanden, sich mittlerweile eine Traube von ca. acht Personen um meinen Fernseher gebildet hatte und alle darum stritten, wer als nächster gegen wen spielt, spricht ganz eindeutig für das Modul. Kein Wunder, daß ich am lautesten "Hier!" schrie, als es hieß "Wer will sich mal die EPROMs für **Striker 2** auf dem SNES ansehen?"

Strike again!

Gute Nachrichten: Das herausragende Gameplay hat das Update überstanden. Striker 2 ist noch genausogut zu begreifen und zu bedienen wie der erste Teil und sorgt auch weiterhin für langanhaltenden Spielspaß. Aufgemotzt wurde zunächst einmal die Menüführung. Alle Texte sind multilingual und können sowohl in Deutsch als auch in Englisch ausgegeben werden. Die Schriftarten der einzelnen Menüpunkte sind größer geworden und lassen sich auch bei älte-



▲ *Spielen die Argentinier überhaupt mit?*

ren Fernsehern noch gut lesen. Überhaupt ist das ganze System mit rotierenden Icons einfach besser zu bedienen als der Vorgänger.

Die Optionen lassen sich in wesentlich größerem Maß beeinflussen, ohne daß man dazu ein Fußball-As sein müßte. Sind alle Einstellungen getätigt, die richtigen Mannschaften ausgewählt und ist die Startaufstellung gewählt, geht es zum Kugeltreten auf den Rasen.

Eine noch rundere Sache

Daß man relativ leicht die Übersicht verliert, wenn sich zweiundzwanzig kleine Pixelmännchen auf einem unglaublich schnell in alle Richtungen scrollenden Spielfeld um einen noch kleineren Pixel-Ball bemühen, ist genretypisch für alle Rasensport-Simulationen. Komischerweise beeinflußt diese Eigenschaft das Spiel bei Striker kaum. Wenn der digitale Littbarski verzweifelt immer kleinere Kreise um den Ball zieht und dabei immer wieder hoffnungsvoll in die leere Luft kickt, trägt das eher zur heiteren Ausgelassenheit bei, die bei diesem Modul im Zweispielermodus ohnehin entsteht. Alles läuft halt so wahnsinnig fließend und schnell, daß kleine Unstimmigkeiten in der Steuerung das ganze Gameplay realistischer erscheinen lassen.



▲ *Hört Ihr, wie die Spieler fluchen, wenn sie nach dem Fußball suchen?*

Die Bedienung ist kinderleicht. Mit einer Taste tritt man an den Ball, mit der anderen spielt man einen Paß zum nächststehenden Spieler, und mit einem weiteren Tastendruck grätscht man dem Gegner in die Beine, um in Ballbesitz zu kommen. Die Genauigkeit der Pässe und die "Intelligenz" des Tormanns lassen sich vorher einstellen.

An der Grafik gibt es nichts zu bemäkeln, alles läuft ruckelfrei und wird auch bei größerem Spieleraufkommen im Strafraum nicht langsamer. Dazu kommen die Schlachtengesänge und der Jubel der Fans am Spielfeldrand. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt kann mit der Start-Taste ein Replay-Recorder eingeschaltet werden, auf dem man sich besonders artistische Einlagen der Mannen später noch mal in Zeitlupe ansehen kann.



▲ *Spielt man ohne Hemd und Höse, wird der Schiri furchtbar böse*

World Cup Striker ist ein würdiger Nachfolger des ersten Teils und wird in meinem Bekanntenkreis für längere Unterhaltung sorgen. Auch für Nicht-Fußballfans unbedingt zu empfehlen.

ASM Urteil: 11 — SEHR GUT

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	12
Atmosphäre:	11
Dauerspaß:	12

Ausgezeichnetes 2-Player-Spiel. Leicht zu bedienen, actionreich und auch für Nichtfußballer geeignet

So'n Quartett ist nett

Bei Empire scheint man entdeckt zu haben, daß es vor einiger Zeit mal richtige Renner auf dem Amiga gab. Drum hat man sie flugs zu einem Sampler zusammengemixt.

Um es gleich vorwegzunehmen: Wer vier wirklich gute Games für den Amiga haben will, sollte sich **Award Winners Gold Edition** ansehen. Das erste der vier Spiele ist **Sensible Soccer** in der 92/93er Edition. Hier wird nicht lange an der Taktik oder an den Spielern herumgebastelt (obwohl das auch möglich ist), hier wird gebolzt. Am schönsten ist das Game zu zweit, nicht wegen der romantischen Stimmung, sondern weil die Mannschaften auf dem Spielfeld individuell gesteuert werden. Aber auch gegen den Compi geht's rasant ab. Man darf von Nationalmeisterschaften bis zum UEFA-Cup und der Europameisterschaft alles durchspielen. Sensible Soccer kann nicht auf HD installiert werden, ist aber trotzdem eines meiner Lieblingsgames.

Jimmy White's Whirlwind Snooker ist die geniale Umsetzung der hierzulande leider kaum bekannten Billardvariante. Gespielt wird nach Originalregeln. Durch die einstellbare, dreidimensionale Ansicht des Tisches kommt ein richtig gutes Billardfeeling herüber. Dazu gibt's noch mehrere Varianten und Turnierspiele – fast fühlt man sich in einen englischen Pub versetzt. **Elite Plus** ist trotz des Nachfolgers *Frontier* immer noch ein Kultspiel. Es geht um Handel und Kampf im Weltraum, um Raumschiffe, Entdeckungen und neue Welten. Elite Plus ist trotz seines Alters immer noch ein Erlebnis. Und wer Frontier spielt, möchte bestimmt auch den Vorgänger erleben.

▲ *Meine Favoriten: Sensible Soccer...*

Das letzte Game ist ebenfalls ein alter Bekannter: **Zool**. Der Ninja der Nten Dimension schlägt sich durch ein lustiges, buntes, rasantes Action-Game. Ihr müßt einer Art Hyperameise den Weg durch diverse aberwitzige Level bahnen. Auch Zool kann nicht auf HD installiert werden.

Alles in allem ist der Viererpack wohl eine der besten Zusammenstellungen der letzten Zeit. Keines der Games ist eine saure Gurke, auch wenn wieder die Zeit des Diskettenwechselns anbricht – aber das kennt man ja. Immerhin laufen die Games auch auf Roh-500ern.

AWARD WINNERS GOLD EDITION

Amiga, ca. 80 **DM**, Hersteller: **Empire Software**, England, Muster von: **Hersteller**



▲ *... und Whirlwind Snooker*



Die Suche nach den Talismanen

HERO QUEST II – THE LEGACY OF SORASIL

Amiga (1 MB RAM), **69,95 DM**, Hersteller: **Gremlin**, England, Muster von: **Softgold**.

Hero Quest auf dem Amiga bekommt einen Nachfolger: THE LEGACY OF SORASIL kommt in neuer Aufmachung und mit einer neuen Story daher.

Eine furchtbare Plage hat das Land Rhia befallen. Die Flüsse sind ausgetrocknet, es gibt kein Wasser, um die rissige, harte Erde – und damit auch Gemüse, Getreide und Obst – zu bewässern. Die Ernte steht auf dem Spiel, die Tiere leiden Durst, und auch sonst ist nicht mehr alles im Lot auf dem Riverboat.

Der gute Magier von Rhia versucht sein Möglichstes, um zu helfen, doch seine Kräfte reichen nicht aus, um dem Land alleine Schutz zu geben. Daher schart er eine furchtlose und abenteuerlustige Schar Leute um sich, denen er einen äußerst gefährlichen Auftrag gibt.

Die Truppe soll hinter die Schattenberge in das Land Kolcoth reisen und dort nach zwei Amuletten oder Talismanen suchen. Denn der Magier vermutet, daß hinter der Dürre eine böse Macht steckt, die das Land Rhia ins Unglück stürzen will. Diese Talismane liegen in einem Land, das ebenfalls karg, dunkel und gefährlich ist, aber einstmals von mächtigen Sultanen und Halbgöttern regiert wurde.

Die vier Gefährten müssen auf ihrem Weg viele Gefahren überstehen, Kämpfe meistern und sich durch unwirtliche Landschaften plagen. Erst wenn sie die Talismane gefunden haben, werden sie in der Lage sein, Rhia und den Magier hilfreich zu unterstützen.

Spannendes Rollenspiel

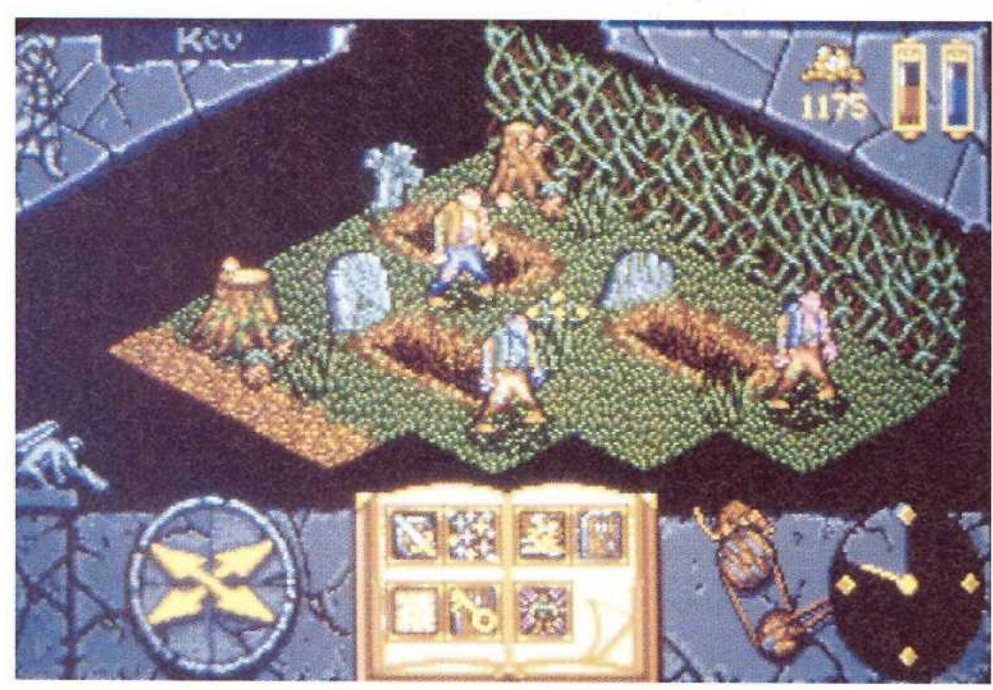
The Legacy of Sorasil bietet als direkter Nachfolger von Hero Quest jede Menge weitere Abenteuer und viel Spannung. Das Game spielt sich auch für Rollenspiel-Erstlinge ziemlich einfach, alle notwendigen Aktionen werden mit der Maus ausgelöst.

Vier Charaktere werden auf die gefahrvolle Reise geschickt, jeder mit speziellen Eigenschaften, die man nach alter Rollenspielmanier im abgesteckten Rahmen noch erhöhen kann. Grafisch sieht das Game sehr gut aus, der isometrische Blickwinkel erlaubt allerdings immer nur einen eingeschränkten Sichtbereich. Insgesamt müssen zehn Szenarien bestanden werden. Jedes einzelne enthält außerdem Zwischensequenzen. Jeder der Charaktere hat eine auf ihn zugeschnittene Aufgabe innerhalb der Party und muß diese Aufgabe bestehen. Wer Lust und Laune hat, mit mehreren Leuten einen schönen Rollenspielabend zu verbringen, kann zusätzlich drei andere Spieler mit in das Spiel einbringen.

Stimmungsvolle Musik und gute Soundeffekte runden das Spiel ab. Das Spiel kann ohne Probleme auf Festplatte installiert werden, ein Script für den Installer erledigt alle anfallenden Kopierarbeiten. Getestet habe ich Legacy auf einem A3000 und einem A1200, es dürften aber auch alle anderen Amiga-Rechner problemlos mit dem Spiel klarkommen – sofern sie über ein MByte Speicher verfügen. Die Aussagen sind allerdings nicht für A4000/40 verbindlich, hier hatten wir leider keine Testmöglichkeit.

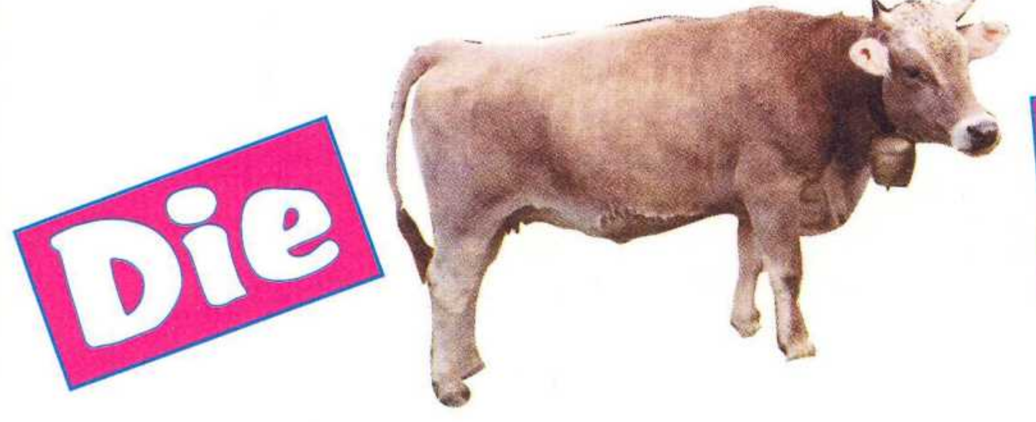
▲ *Manch seltsame Gestalt trifft man unterwegs*




▲ *Wer anderen eine Gräbe grubt*


▲ *Einzelteile: Aus diesen Elementen werden Landschaften erzeugt*





fliegen lassen

Die Spielhalle kommt ins Haus: Für Virtua Racing spendierte Sega einen Chip des großen Automaten-Vorbilds. Kommt hier die erste 1:1-Umsetzung von den Profi-Maschinen?


▲ *Schnittig, das Wägelchen*



Mega Drive, 210 DM, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.



▲ *Hart an der Bande*

Da fliegt einem nicht nur das Blech weg! Was **SEGA** da auf die Platine von **Virtua Racing** gepackt hat, gereicht wirklich einem Spielhallenautomaten zur Ehre. Das Ding heißt selbstbewußt "Sega Virtua Processing Chip" (SVP) und läßt das Mega Drive mit 23 MHz Taktfrequenz geradezu erzittern. Einziger Zweck des Chips: Das schnelle Zupfen von Polygonen – und das Ausstechen der Konkurrenz.

Nintendos SFX-Chip (beispielsweise bei *Starfox)* steckt der SVP locker in die Tasche. Das merkt man schon beim Vorspann des Spiels, bei dem mit Leichtigkeit Kameraperspektiven auf der Rennstrecke ge-



▲ *Mit 330 Sachen zum Horizont*



▲ *Jetzt aber dalli!*

wechselt und gezoomt werden. Selbst der Spieler kann **während** des Spiels per Feuerknopf "C" zwischen vier verschiedenen Höhenperspektiven wählen. Von der Cockpitsicht hart am Boden bis hin zur Adlerperspektive reichen die Möglichkeiten. Mein Tip: Die zweite Ansicht, bei der die Kamera direkt auf den Rennboliden blickt, ist die praktikabelste. Schaut man dem Treiben aus großer Höhe zu, wird das Lenken nämlich viel zu unsicher. Und entscheidet man sich für die Cockpitsicht, ist die Einsicht auf den nächsten Streckenabschnitt viel zu begrenzt.

Doch bevor das heiße Gummi quietschen kann, müssen ein paar Spielparameter gesetzt werden. Neben dem Ein- und Zweispielermodus (mit gesplittetem Screen) bietet das Programm die Wahl zwischen drei verschiedenen Strecken. Der Anfängerkurs bietet dabei fast ausschließlich sanfte Kurven und lange Geraden, der Fortgeschrittenen-Kurs besitzt schon üble Schluchten-Abschnitte, und der Expertenkurs glänzt mit Haarnadelkurven und Klippen. Der besondere Gag: Wer im Expertenkurs an der richtigen Stelle aus der Kurve rast, läßt gleich noch die Kuh fliegen. Ein letztes "Muh" – das war's.

Ohnehin sollten blutige Anfänger erst mal 'ne Weile üben, um sich nicht ebenso blutige Finger am Steuer zuzuziehen. Virtua Racing bietet dafür einen "Free-Run" für jede Strecke, bei dem ohne Zeitlimit zwischen fünf und 20 Runden gefahren werden können. Erst wenn man die Kurven blind kennt und genau weiß, wo ein kurzer Tip auf die Bremse angebracht ist, hat man überhaupt eine Chance auf die vorderen Plätze. Zwar kann man gefahrlos aus den Kurven fliegen und den Rennwagen zerschellen lassen, weil's gleich einen neuen gibt, doch dann muß neu beschleunigt werden, und die Siegchance ist dahin.

Auch sonst ist der Weg aufs Treppchen ein ganz weiter: Zeitlimits sorgen häufig für ein vorzeitiges Spielende, und die Konkurrenten rammen von hinten oder versperren die Ideallinie. Am härtesten ist dabei die erste Runde, in der von Platz 16 (dem letzten) an das Hauptfeld herangefahren wird. Hier passieren die meisten Crashs, hier wird über Sieg und Niederlage entschieden.

Doch wer die Technik drauf hat, wird vom Programm reichlich belohnt. Die besten Runden- und Gesamtzeiten kommen in die Highscoreliste, außerdem gibt's ein hervorragendes Instant-Replay für die schnellste Runde.

Leider, leider ist der Ruhm vergänglich. Die Highscores werden nicht abgespeichert, und selbst erste Plätze werden nach der Siegerehrung mit einem "Game over" plattgewalzt. Virtua Racing fehlt hier die Langzeitmotivation, denn selbst ein "Championship-Modus" für eine ganze Season ist nicht vorhanden.

Bleiben noch der Genuß des Zweispielermodus und die tolle, ruckelfreie Animation. Ganz im Ernst: Der Chip zupft die Polygone so flott, daß es zu einem heftigen Geschwindigkeitsrausch reicht. Eine tolle Umsetzung also, aber nur für den schnellen Verzehr – wie in der Spielhalle eben.



Im Suchlauf

Das Rezept für einen Rollenspiel-Cocktail: Feurige Dämonen, wehrhafte Helden und eine diebische Amazone als Sahnehäubchen. Wohl bekomm's!

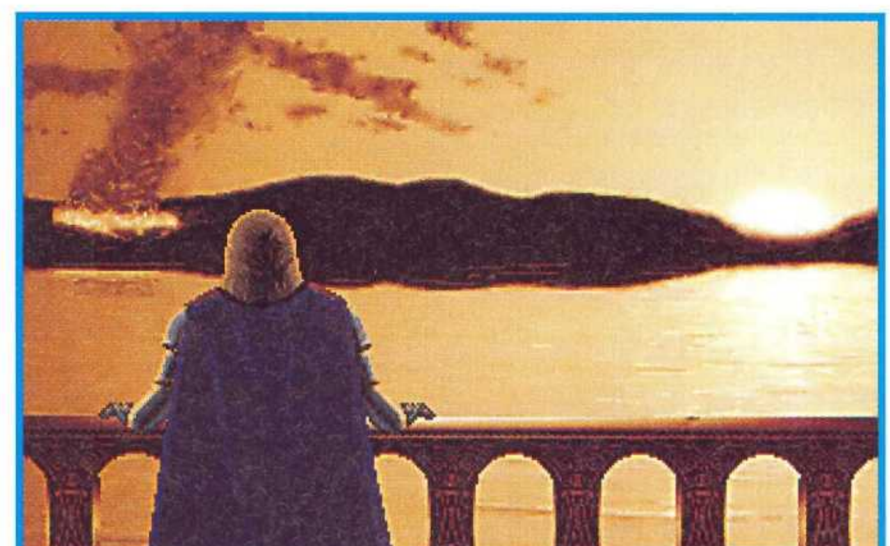
Man ist ja einiges gewöhnt von diesen netten Rollenspielen. Faltige Hexen, böse Zauberer und hier und da eine Ork-Horde gehören einfach fest zum Ritual der Sparte. Aber so knüppeldick, wie es bei **Daemonsgate** kommt, kommt es eigentlich selten.

Da wären z.B. die blutrünstigen Horden von Dämonen, gegen die Freddy Krüger aussieht wie Bibo aus der Sesamstraße. Eingeschleust durch ein Dimensionstor, das an Leistung jedes Star-Trek-Wurmloch schlägt, metzeln diese Viecher durch das Königreich von Elsopea. Da sich aber die Elsopeaner gegen die anderen Königreiche abgeschottet haben, weiß in der benachbarten Metropole Tormis kein Mensch, was eigentlich los ist. Also soll eine Gruppe von Abenteuerlustigen losgeschickt werden, um einen der Elsodingsda aufzustöbern und auszufragen. Das ist leichter gesagt als getan: Tormis ist bereits von Dämonen eingekreist. Und da wegen der Blockade auch keine Schiffe mehr fahren dürfen, hat es die Suchtruppe schwer, überhaupt vom Fleck zu kommen.



▲ *Zufallsbekanntschaft: In den Kneipen von Tormis gibt's zuweilen Verstärkung für die Party*

Genau in diesem Schlamassel beginnt das Spiel. Eingeschlossen in der Stadt und noch völlig ohne Gefährten, beginnt Captain Gustavus seine Suche. Immerhin: Die ersten Mitfahrer sind schnell gefunden, und weitere können nach Bedarf mit Söldnern geheuert werden. Dann aber beginnt der große Suchlauf durch die endlosen Gassen von Tormis. In jedem Haus könnte es wichtige Gegenstände oder gar einen Shop geben, der Proviant oder Waffen anbietet. Die mitgelieferte Karte gibt aber höchstens eine grobe Übersicht über die Stadt. Die Details muß der Spieler entdecken – und das kann dauern.



▲ *Zur Sonne, zur Freiheit – doch die Idylle ist bereits bedroht*

Zumal dann ist das Ganze eine langwierige Sache, wenn man sich die Mühe macht, jeden der zahllosen Charaktere auszufragen. Das ausgeklügelte Dialogsystem des Spiels macht es möglich, einzelne Wortfetzen des Gegenübers zu sammeln und in den eigenen Sprachschatz aufzunehmen. Wer sich nicht die Mühe macht, auch nebensächliche Infos aufzunehmen, kann schnell etwas Wichtiges übersehen.

Aber keine Angst: Nach einiger Zeit wiederholen sich die Aussagen der Befragten doch ganz extrem. Mit ein bißchen Arbeit kommt man z.B. nach einiger Zeit dahinter, daß die Diebesgilde der Stadt einen geheimen Ausgang durch die Stadtmauern kennt. Diesen kann man aber nur benutzen, wenn man das Haus der Gilde (im äußersten Nordwesten) findet, sich mit den Dieben verbündet und für Sie einen Gefangenen befreit. Außerdem kommt so ein Treffen mit Moll, der Anführerin, endlich zustande.



▲ *Im Schlaraffenland für Waffenfreaks – Aufrüstung empfohlen*

Eine nette Storyline spinnt sich da voran, keine Frage. Selbst die Action kommt nicht zu kurz: Schon vor der Wanderung durch die Wildnis lauern fiese Gesellen auf die junge Party, und das besonders nachts. Ist Gefahr im Verzug, geht der Rechner sofort in den Kampfmodus. Hier können dann Offensiv- und Defensivtaktiken bestimmt oder dem Computer überlassen werden. Schade nur, daß die Fights so unspektakulär sind. Zu klein sind die kämpfenden Figuren, zu unkenntlich die Aktionen.

Ansonsten können sich die Features von Daemonsgate aber wirklich sehen lassen. Neben dem tollen Dialogmodus sind es vor allem die vielen Waffen, Rüstungen, Heilmittel und die magischen Gegenstände, die das Geschehen variabel halten. Ohne das ausführliche Handbuch, das fast alle Gegenstände beschreibt und sogar noch Rezepte für Heilmittel enthält, wären die Abenteurer glatt aufgeschmissen, so umfangreich ist das Ganze.

Der epische Spielablauf soll wohl auch ein wenig der Ultima-Serie am Leder flicken. Die Ähnlichkeiten von Steuerung, Spielaufbau und sogar der Grafik sind einfach zu bestechend. Nur: Der Herausforderer überzeugt nicht in allen Punkten. Grafisch ist Daemonsgate eine Spur zu eintönig, spielerisch hat es einige unnötige Längen (wie z.B. den ungewollten Stadtlauf), und die Steuerung ist zuweilen unpraktisch. Überzeugend sind allerdings Story, Atmosphäre und die vielen intelligenten Charaktere. Warum also meckern? Daemonsgate ist immer noch ein verdammt gutes Spiel!



▲ *Ausgeklügelt: Das Dialogsystem kann auch neue Vokabeln lernen*



DAEMONSGATE

PC (386SX, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Joystick), **ca. 100 DM**, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Imagitec**, USA, Muster von: **Gametek**, England.



Urteil: 9 – GUT

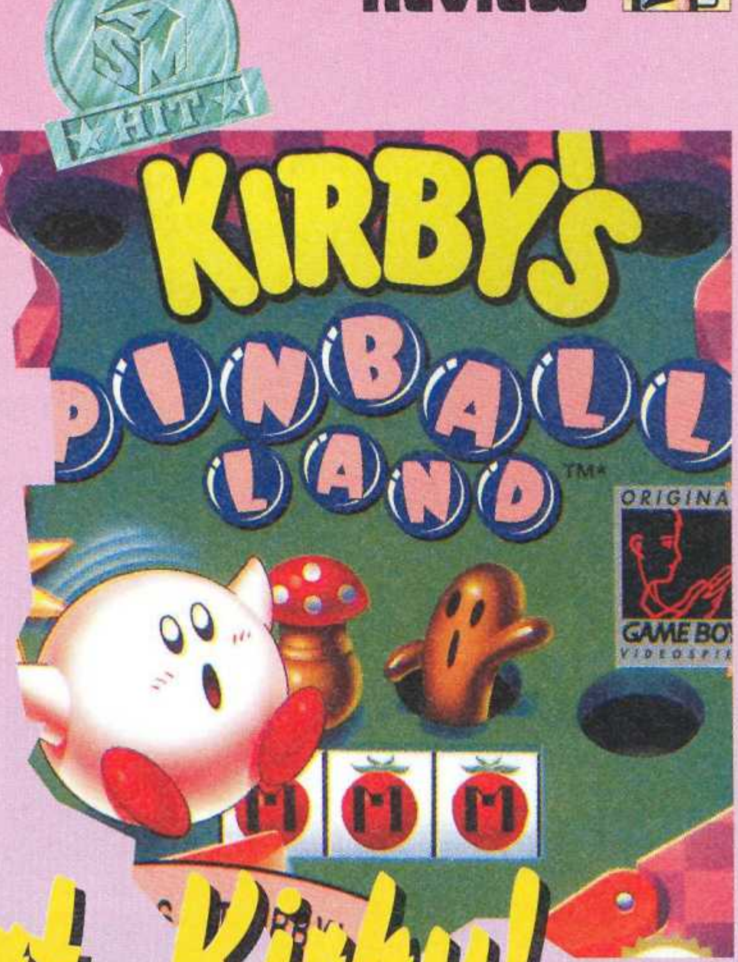
Grafik:	7
Sound:	7
Ablauf:	9
Atmosphäre:	10
Aufmachung:	9

Daemonsgate ist der kleine Horrorladen für den großen Erholungstrip

KIRBY'S PINBALL LAND

Game Boy, 69,95 DM, Hersteller: **Nintendo**, D-63760 Großostheim, Muster von: **Hersteller**.

Kirby ist wieder da! Der Held des Game Boy muß wieder einen bösen Gegenspieler besiegen, diesmal in Form eines Flipperspiels.

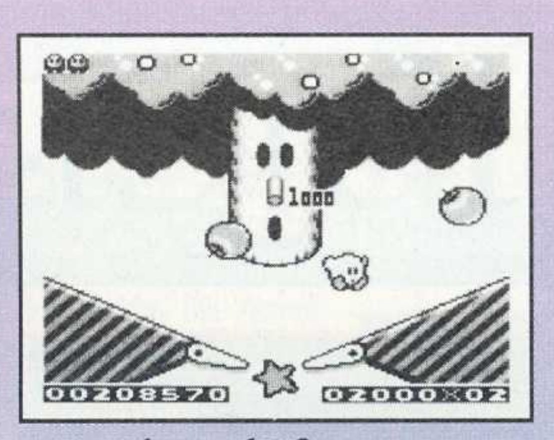


Gut gekullert, Kirby!

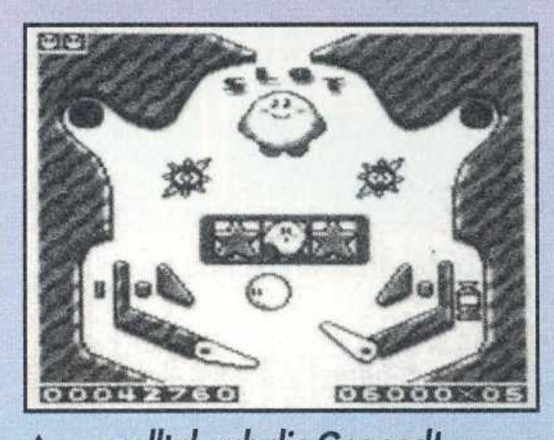
Kirby, der kugelrunde Schlürfer, hat es nicht leicht. König Nickerchen und seine Spießgesellen haben die drei magischen Flipperwelten in Besitzgenommen. Diese Welten sehen in der Tat einem guten alten Kneipenflipper nicht unähnlich, und Kirby muß sich auch in der Art einer Flipperkugel durch die Landschaft schießen lassen. Ziel des Spiels ist es, die von König Nickerchen und den anderen Bösewichtern eingebuchteten Freunde von Kirby herauszuhauen.

Kirby's Pinball Land ist eine weitere gelungene Variante des Kirby-Themas. Das Spielchen könnte man fast als "bunt" bezeichnen, so schön ist das, was man auf der Anzeige des Game Boy zu sehen bekommt. Anfangs darf man eine von drei Welten auswählen, in der man anschließend zuerst nach Kirbys Freunden suchen will. Danach wird man in guter alter Flipper-Manier hochgeschossen.

Jedes Flipperland teilt sich in drei Ebenen auf, die oberste bildet den Zugang zum jeweiligen Oberbösewicht. Jede Ebene besitzt ihre eigenen Flipper, die durch Drücken der Tasten "A" und der Richtungstaste (links) gesteuert werden. Kirby spielt die Kugel und wird geflippert. Seine Gegner sind die Hindernisse und mobilen "Prallkontakte", die je nach Anstoß Punkte erzeugen, aber auch komplett entfernt werden können. So wird allmählich der Weg in die nächste Ebene freigemacht, wo dann der Tanz weitergeht.



▲ *Eine Blase auf Füßen...*



▲ *... prallt durch die Gegend!*

Trifft man nicht richtig und rutscht an den Flippern vorbei, geht's wieder eine Ebene tiefer, und das Spielchen beginnt von vorn. Auf diese Weise kann man Punkte sammeln und sich hocharbeiten. Fällt man ganz herunter, hat man noch eine Chance: Durch rechtzeitiges Drücken auf die Starttaste kann man wieder zurückgeschleudert werden.

Manche der Hindernisse öffnen Unterlevels. Hier darf man zum Beispiel gegen einen Gegner "Elfmeterschießen" oder "Break Out" spielen. Die Endgegner werden in der obersten Etage durch Anschießen eines Sterns erreicht, der aber erst nach dem Lösen einer Treff-Aufgabe erscheint.

Kirby's Pinball Land bietet nicht nur eine Menge Spielspaß, auch einige Überraschungen sind drin, vor allem, was die Unterlevels angeht. Obwohl Flipper auf dem Game Boy immer problematisch sind und bleiben werden (die Anzeige ist für solche Spiele etwas überfordert), ist Kirby's Pinball Land eine positive Überraschung. Nicht nur, daß viel "los ist" auf dem Bildschirm, man kann den Lauf der Kirby-Kugel auch noch gut verfolgen. Dazu trällert der Game Boy noch ein paar lustige Liedchen.

Mit Kirbys Ausflug ins Pinball-Land hat man bei Nintendo einen großen Wurf gelandet – jedenfalls ist das meine Meinung. Wer lange nach einem richtigen Fun-Spiel gesucht hat: Hier ist eines.

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	11
Dauerspaß:	11
Steuerung:	10

Mit Kirby im Game Boy macht "Daddeln" Mordsspaß!

Finnisches Kugelstoßen

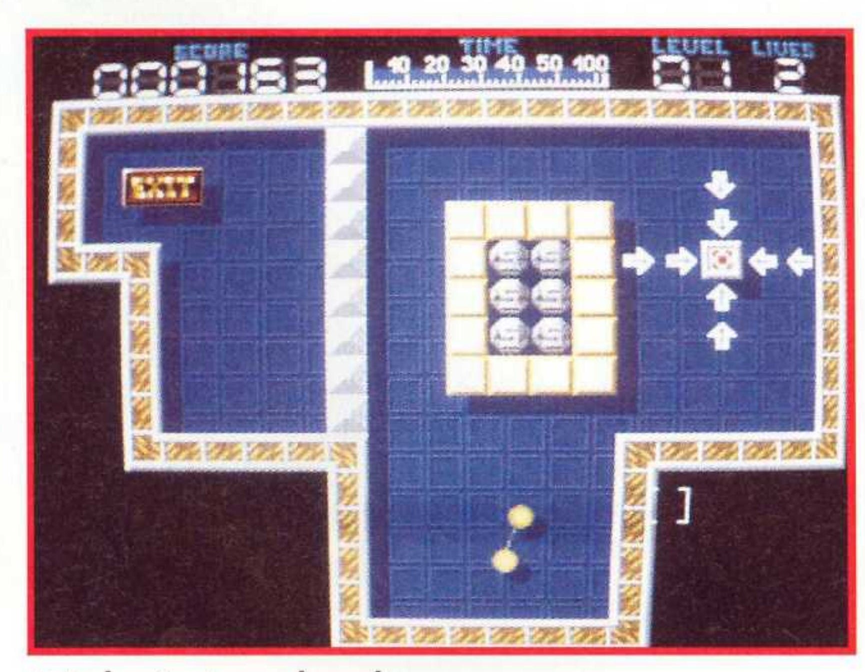
Ein kleines, feines Spiel, das sich um an Seilen hängende Kugeln dreht, heißt **Mega Motion** und kommt von Blacklegends. Programmiert wurde es von einem finnischen Team, das sich das Prinzip des "Kugelstoßens" genauer angesehen hat. Man befand, daß dieses Prinzip auch dazu zu gebrauchen sei, um Bewegung zu simulieren.

Ping...

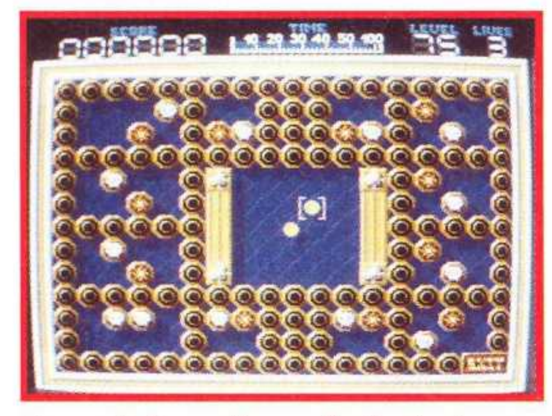
Nach dem Start von Mega Motion darf man zuerst einmal eins aus vier Musikstücken wählen, das man während des Spiels hört. Die MOD-Files hören sich gar nicht schlecht an; sie stammen von einigen Profis aus der Musikszene des Amiga. Dann geht's auch schon los. Allerdings darf man auch noch die Schwierigkeitsstufe der Levels bestimmen. Die reicht von "easy" bis "very hard". Am besten, man beginnt erst einmal mit "easy".

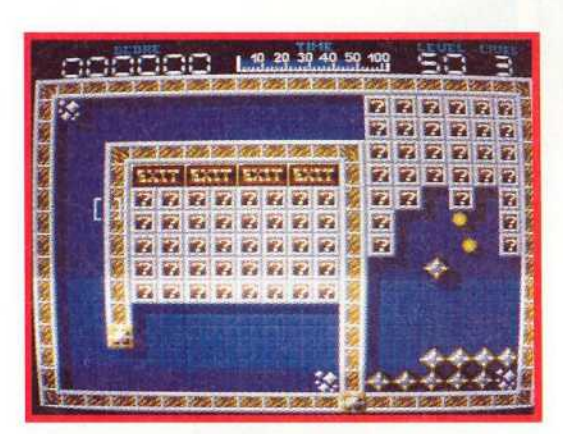
Das Spielfeld belegt ungefähr vier Fünftel des Screens. Das obere Fünftel dient zur Score-, Time-, Level- und Lives-Anzeige. Drei Kugelleben hat man zur Verfügung – außerdem 60 Sekunden, um die erste Aufgabe zu bestehen. Auf dem Spielfeld tummeln sich verschiedene Hindernissteine sowie ein "Exit". Ferner sieht man noch drei Kugeln, die durch ein "Seil" miteinander verbunden sind. Die beiden äußeren Kugeln rotieren um die mittlere Kugel, die stillsteht.

Jetzt kommt der Gag: Klickt man mit der Maus auf eine der äußeren Kugeln, dann bleibt diese stehen, überträgt aber ihre Bewegungsenergie auf die anderen beiden, so daß diese im Rahmen ihrer – seilgebundenen – Möglichkeiten zu rotieren anfangen. Auf diese Weise kann man die Kugelgruppe dazu bringen, sich in eine Richtung zu bewegen, indem man die Kugeln dort anklickt, wo eine entsprechende Richtungsänderung erfolgen kann. Leider ist das aber nicht alles! Die Steine, die im Weg stehen, können einfache Hindernisse sein. Solche Hindernisse ändern sich durch Anstoßen, mehrere "Andöppser" hintereinander lassen sie verschwinden. Nun gibt es aber leider auch "Glasscherben", die jeweils eine Kugel zerstören, so lange, bis die zweitletzte Kugel zerdeppert wird.



▲ *Es beginnt ganz harmlos,...*


▲ *...wird zunehmend schwieriger...*


▲ *...bis zum bitteren Ende (oben links)*

...pong!

Und dann gibt's auch noch die Explosionshindernisse, die a) explodieren, b) umliegende Hindernisse verändern, c) Steine purzeln lassen und d) einfach nur im Weg stehen.

Ziel des Spiels ist es – Ihr habt es natürlich schon erraten – das Kugelkonglomerat zum Levelausgang zu bewegen. Schafft man es nicht in der Zeit, ist das nicht so schlimm, dann beendet man die Runde lediglich punktlos. Aber das ist wohl das geringste Problem.

Mega Motion macht mir altem "Knobelheinrich" unheimlichen Spaß. Obwohl das Spielprinzip ziemlich einfach ist, sind es die Levels überhaupt nicht. Es gehört eine gehörige Portion Glück, Verstand und Intuition dazu, um den Kugeln den richtigen Drive zu geben und irgendwann das Ziel zu erreichen.

Das Spiel lief im Test auf einem A3000 und einem A1200, sollte aber prinzipiell auf jedem Amiga mit 1 MB RAM laufen. Die Grafik ist gut, auch wenn aus Kompatibilitätsgründen nur 32 Farben benutzt werden. Über den Sound habe ich schon was gesagt, den sollte sich jeder selbst anhören. Auf Festplatte installiert werden kann das Teil leider nicht, die eine Disk wird aber schnell gebootet.

Kennt hier jemand noch diese "Klack-Klack-Dinger"? Das waren zwei bunte Kugeln, die an einem Seil hingen. Nahm man die Mitte des Seils in die Hand und bewegte das Ganze auf und ab, dann stießen die Kugeln aneinander und gaben das nervtötende "Klackklackklack" ab. Ganz Geschickte ließen die Kugeln oben und unten zusammenknallen – jedenfalls so lange, bis der Daumen sich plötzlich dazwischen befand. Aus dem Spielchen kann man übrigens auch ein Computer-Game machen...

MEGA MOTION

Amiga (1 MB RAM), **29,95 DM**, Hersteller: **Blacklegends**, England, Muster von: **Hersteller**.

Urteil: 10 – GUT

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	9
Ablauf	11
Steuerung	9
Preis/Leistung	11

Knobelfreunde aufgepaßt: Spaß und Spannung massenweise!




Gut GESCHLEIMT ist halb geronnen

Heute schon auf Alien-Jagd gewesen? Deine tägliche Ration an grünem, rotem oder blauem Saft gelasert? Wie, was soll heißen, die guten Monster seien doch alle indiziert? U.S. Gold hat schon kräftig für Nachschub gesorgt!

libbergrüne Aliens, ein verseuchtes Raumschiff, ein einsamer Held und jede Menge düsterer Gänge: Das sind die Zutaten zum neuesten Ballerspiel von **U.S. Gold. In Extremis** heißt das Teil und stammt aus Frankreich. Doch zuerst die Story. Die kann relativ kurz abgehandelt werden. Du bist als Spezialagent im Weltraum unterwegs. Ein Schiff taucht auf Deinem Monitor auf, gibt aber keinerlei Lebenszeichen von sich. Das ist in gewissem Sinne auch durchaus korrekt, denn die menschliche Besatzung ist samt und sonders extrem tot. Ihre Überreste liegen entweder malerisch in den Gängen des Schiffs herum oder hängen, nett in Kokons eingesponnen, hier und da von der Decke herunter.

IN EXTREMIS

PC (386/25, 2 MB RAM, XMS, VGA, 15 MB auf Festplatte; unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, DAC, Joystick), **ca. 100 DM**, Hersteller: **U.S. Gold**, England, Muster von: **Selling Points**.

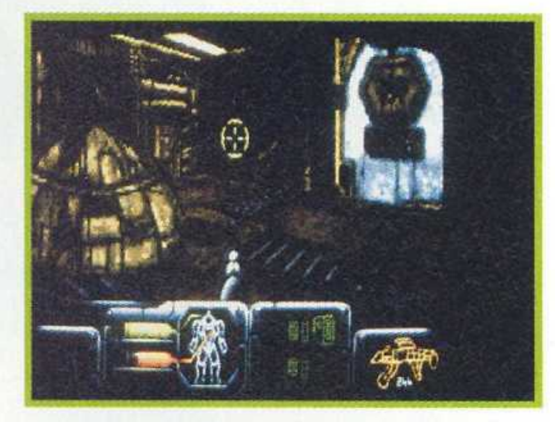
Das gibt Dir dann doch schwer zu denken, denn von alleine sind die Jungs bestimmt nicht auf diese gloriose Idee verfallen. Wer hat sie wohl so nett verpackt? Natürlich gehst Du sofort auf Erkundung.

Erste Überraschung: die Grafik. Bei jedem Schritt durch die phantasievoll gestalteten Gänge und Räume des Totenschiffs hüppelt das düstere HiTech-Szenario (komplett mit Wumme und Fadenkreuz) ein wenig, ein 'Echtheits'-Feature, auf das ich persönlich gut verzichten könnte (ich werde ziemlich schnell seekrank). Das rasante Scrolling dagegen könnte direkt aus einem gerade von der BPS verdammten Game stammen. Schaltest Du die Bodentextur weg, scrollt das Ganze noch ein bißchen schneller und smoother.



▲ *Mann laß Dich nicht so hängen!*

So nett das 3D-Szenario im Schnitt auch gemacht ist, ein Feature verwirrt dabei ein bißchen, denn nicht überall handelt es sich um echtes 3D. Besonders deutlich zeigt sich das, wenn Du Dir die Jungs in ihren Kokons mal etwas näher ansiehst und dabei um sie herumwanderst. Wo Du auch stehst, sie schauen Dich immer an, selbst da, wo eigentlich der Hinterkopf sein müßte. Um so witziger wirken die zehn Sorten glitschig-grüner Monster, die a) für das ganze Schlamassel verantwortlich sind, b) es auf Deinen Helden abgesehen haben und c) natürlich die Erde erobern wollen. Von ihrem Schleimfaktor beim Exitus her würden sie eigentlich bestens in ein 'Alien'-Szenario passen. Je tiefer Du in das Schiff eindringst, um so zahlreicher und pausenloser kommen ihre Angriffe. Da bleibt kaum Zeit für die kleine Adventure-Einlage à la "Iron Helix". Bei der mußt Du Codes finden, mit denen verschlossene Türen und Schränke geöffnet werden können. In letzteren findest Du Sauerstoff, Waffen, Bomben, Nahrung oder Batterien. Damit Du Dich in den 70 Levels des Schiffs nicht ganz verläufst, gibt es in manchen Schränken auch Karten.


▲ *Hinter den Türen warten Goodies – oder Gefahren*

Hin und wieder wirst Du auch mit einem Levelcode beglückt, damit Du nach Exitus nicht immer wieder von vorne anfangen mußt. Trotzdem ist das Gameplay nicht sonderlich abwechslungsreich. Auch kann schon zu Beginn die Installation je nach vorhandener Konfiguration ziemlich nerven, von der umständlichen Sicherheitsabfrage (wie bei Flashback) mal ganz abgesehen. Alles in allem ist "In Extremis" nicht gerade ein Ausbund an Originalität und daher nur absoluten Ballerfreaks mit Entzugserscheinungen zu empfehlen.



Secret Service

Hint Hunt



The Cat´s secrets...

So richtig sicher ist man sich noch nicht. Gibt es Ataris Jaguar nun wirklich, oder handelt es sich um eine Massenhysterie bestochener Redakteure? Während sich die Raubkatze mit öffentlichen Auftritten noch ziemlich bedeckt hält, verraten wir an dieser Stelle schon mal die Geheimnisse der neuen Konsole sowie die Cheats zu ALLEN Spielen, die es dafür gibt. Da staunt Ihr, was? Ach ja, auch für die Besitzer "herkömmlicher" Spielesoftware ist der ein oder andere Tip dabei...

Agent 08/15

● Alone in the Dark II (PC)

Wichtig: speichern, speichern und nochmals speichern.

Die Anwendung der Gegenstände, vor allem der Waffen, erfordert fast immer pixelgenaues Handeln. Den meisten Untoten ist auch mit gezielter Kopf-, Fuß- und Faustbearbeitung beizukommen. Unbedingt erforderlich: Baldriantropfen!

Here we go!

Schlüpfen wir also in die Rolle von Edward Carnby, seines Zeichens Privatdetektiv, der sich – von seinem Berufskollegen Striker alarmiert – auf die Socken macht, um die kleine Grace aus den Fängen des bösen One Eyed Jack zu befreien. Kaum hat Ed das Grundstück von Hell's Kitchen betreten, geht der Kampf ums Überleben auch schon los. Schnell außer Gefecht gesetzt, hinterläßt der Torwächter ein Thompsongewehr, Munition und eine Flasche, aus der sich Ed gleich ein paar zusätzliche Lebenspunkte einflößt.

Weiter geht's in Richtung Haus. Auf halbem Weg bleibt Ed gar nichts anderes übrig, als den sich nähernden Gentlemen mit der Thompson den Garaus zu machen. Da er telepathische Fähigkeiten hat, weiß er, daß sich weiter geradeaus vor dem Haupthaus zwei weitere Schurken befinden, deren Beseitigung nicht vonnöten ist. Also nimmt er sich den Anker vor, den er behende verschiebt. Gut gemacht, und frei ist der Weg hinein in ein Labyrinth voller Überraschungen.

An jeder Ecke tauchen weniger nette Herren auf, die alle beseitigt werden sollten (da die Zombies nicht berechenbar auftauchen und einige nach ihrer Beseitigung Gegenstände hinterlassen, empfiehlt es sich, alle auszuschalten). Auf seinem Weg durch die unheimlichen Wanderwege läuft Ed alle Abzweigungen sorgfältig ab. So wird er einige Nettigkeiten wie Flaschen mit Lebenselixier, Munition, einen Enterhaken, ein Seil, ein Foto und ein Buch finden. Puh, ganz schön anstrengend!

Während seiner Sammler- und Jägertätigkeit trifft Ed bald auf eine Nische mit vier Spielkarten. Durch Treten auf die Karokarte wird eine Öffnung frei, und er plumpst hinab in einen unterirdischen Gang. Mit einem gekonnten Haken wird der fette Kerl ausgeschaltet und ein zerrissenes halbes Notizbuch gefunden. Die Truhe schiebt unser Held beiseite, wodurch ein Altar erscheint, dahinter findet er einen stählernen Karobuben.

Wie aus dem Nichts taucht nun ein Gespenst auf, das mit einer Kugel schnell aus dem Weg geräumt ist. Zurück bleibt ein Degen, der noch gute Dienste leisten wird. Als Ed den Buben auf den Altar legt, hört er, wie sich eine Schiebetür öffnet. Aber wo?

Beim Betreten eines Seitengangs stößt er auf eine Leiter, vor der sich wieder eine kraftbringende Flasche findet. Die Leiter hoch, und schon ist die Außenwelt durch die einzelne Karokarte in einer der ersten Wegabzweigungen wieder erreicht (der Zombie ist hoffentlich schon gekillt, sonst wird's übel). Weiter geht die Reise ins Ungewisse. Bald schon gelangt Ed an zwei den Weg blockierende Weinranken, die sich als besonders heimtückisch erweisen und einzig mit dem Degen zu bewältigen sind (hier empfiehlt es sich, die Lebenspunkte öfter zu kontrollieren und häufig zwischenzuspeichern).

Anschließend lauert am Ende des Weges Shorty Leg, der nach seiner Beseitigung ein Stück Zeitung hinterläßt. So, das wäre geschafft. Bei der Statue angekommen, erinnert sich Ed an das vorher gefundene Foto dieser Statue, auf dem sie eine Öffnung aufwies. Also los! Er knotet den Enterhaken an das Seil und wirft ihn gekonnt auf die Statue. Der Haken schlingt sich elegant um den Arm des eisernen Herren, und schon öffnet sich ein Geheimgang in die Tiefe.

Nun denn, auf geht's! Nach einer unsanften Landung und dem Verlust seiner Waffen findet Ed sich in einem Kellergewölbe wieder (speichern!). Vor der Leiter blinkt ihm ein 5-Cent-Stück entgegen; das wird eingesackt. Auf der Brücke findet er dann noch eine Kurbel und weiter voran eine Papiertüte, die er gleich aufbläst, aber nicht zerklatscht.

Am Ende des Wegs stößt er auf die sterblichen Überreste von Striker. Dessen Taschen entnimmt er einen Pfeifenreiniger sowie ein zweites, zerrissenes Notizbuch, in dem, zusammengefügt mit dem ersten Teil, einige interessante Aufzeichnungen von Striker zu lesen sind. Da Striker sowieso nicht mehr zu helfen ist, widmet Ed sich nun der schweren Eisentür.

Jedem Krimikenner ist es klar, daß die Tür nur auf eine Art und Weise zu öffnen ist. Logisch, die Zeitungsseite wird unter der Tür durchgeschoben, mit dem Pfeifenreiniger wird der Schlüssel aus dem Schloß gedrückt, und schon läßt sich das Hindernis ganz leicht aufschließen. Kleinigkeit, oder?

Nun entpuppt sich das Stück Zeitung als ein Vertrag des Music Man mit einer gewissen Elisabeth. Ed betritt einen Raum, in dem ganz offensichtlich der Weinvorrat lagert. Eigentlich sollte man schlafende Hunde nicht wecken, doch leider lassen sich die Schurken nur in wachem Zustand bewältigen. Also weckt er den Kerl, indem er die Papiertüte knallen läßt und entledigt sich dann des Kellermeisters. Dabei gelangt er in den Besitz eines Buchs, einer Schrotflinte und von etwas Lebenssaft.

Bei näherer Untersuchung der Standuhr entdeckt Ed ein kleines Loch. Geschickt wird die Kurbel eingesetzt, und schon öffnet sich eine Geheimtür, auf deren Schwelle noch schnell ein weiteres Buch einkassiert wird. Einmal um die Ecke, und Ed findet sich vor einem Aufzug wieder. Auch wird er hier mit einer Schachtel Patronen für seine Flinte versorgt. Also nichts wie auf zur Erkundung des Hauses.

Hinein in den Aufzug, und auf geht's in Hell's Kitchens Untergeschoß. Als die Fahrstuhltür sich öffnet, wird Ed sofort vom Music Man begrüßt. Aber hier – der eifrige Zeitungsleser wird es wissen – braucht Ed bloß den Vertrag des Schurken vor ihm zu zerreißen, und aus ist's mit dem Musikanten.

Wie heißt es so schön: Lesen bildet! Alles, was von dem Kerl übrig bleibt, ist ein goldener Haken, der sicherlich noch nützlich

Massenweise Ballerpreise

Auch in dieser Ausgabe könnt Ihr wieder bei einem unserer großen Gewinnspiele zuschlagen. Die Firma Bomico hat uns freundlicherweise einige superduper Preise für unsere Verlosung zur Verfügung gestellt. Mit "Alone in the Dark 2" habt Ihr die Möglichkeit, diese Preise abzusahnen. Was Ihr dafür tun müßt? Ganz einfach – Ihr müßt nur die Frage richtig beantworten und die Lösung an uns schicken. "Eaarna, die Frooage:"

Wie heißt der Held der Story?

a) Carneby

b) Carnby

c) Carnegie

d) Carnigel

Nun mal ran an den Speck. Sicher kennt Ihr die Lösung. Dann nichts wie los: 80 Pfennig (Inland) auf 'ne Postkarte, Adresse, Computersystem und Alter drauf, die Anschrift

BOMICO
Stichwort Alone in the Dark 2
Am Südpark 12

65451 Kelsterbach

nicht vergessen, und nix wie ab in den nächsten Briefkasten mit dem frankierten Etwas.

Die ersten 3 Gewinner bekommen ein absolut exklusives Bomber-Jacket mit dem Originalschriftzug "Alone in the Dark".
Die nächsten 10 Gewinner jeweils einmal das Game "Alone in the Dark 2".
Weitere 20 Gewinner werden mit jeweils einem super Alone-in-the-Dark-Kartenspiel sowie einem Spezial-Pin getröstet.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico und vom TRONIC-Verlag sowie deren Verwandte dürfen nicht teilnehmen. Die Lösungen müssen bis spätestens 30. April 1994 (Datum des Poststempels) bei uns eingehen. Viel Spaß!

sein wird. Wieso auch nicht? Weiter durch die Tür gelangt Ed in einen großen Vorraum. Bevor er sich weiter durch die nächste Tür begibt, nimmt er noch das Schneidbrett neben dem Wassereimer mit, das sich als sehr schlagkräftig erweisen wird.
Einen Raum weiter heißt es wieder "Django, zieh!", und hast du's nicht gesehen sind die beiden Figuren dahin. Die Patronen bleiben natürlich nicht auf dem Tisch liegen. So, jetzt ist Köpfchen gefragt, die Spielkartenzielscheiben müssen eingestellt werden. Wie war es denn bisher? Klar, Karo ist Trumpf! Aus lauter Gewohnheit prügelt Ed auf die Zielscheiben ein, stellt alle auf Karo und sieht sich aufs neue Auge in Auge einem schießwütigen Banditen gegenüber. Same procedure!
Durch die nun freie Tür gelangt Ed in den Weinkeller, in dem er sich seine Taschen ordentlich füllen kann: im Regal findet er eine Whiskeyflasche (Vorsicht, Alkohol benebelt die Sinne, eben wie im richtigen Leben, also Finger davon lassen) und wieder was fürs leibliche Wohl. Am Ende des Raums liegen jeweils links und rechts an den Wänden noch Bücher in der Gegend herum, deren Inhalt wie immer sehr lehrreich ist.
So, alles ist eingesammelt, und jetzt gibt's noch ein bißchen Spaß. Er wirft das 5-Cent-Stück in den einarmigen Banditen neben dem Eingang und gewinnt zwei Münzen. Tja, unser Held hat's gut: Spaß, Spiel und Spannung! Wieder draußen im Schießraum schaut er sich noch einmal genau um und entdeckt in der Ecke bei den vier an der Wand hängenden Spielkarten eine etwas spärlich bekleidete Weihnachtsmannimitation. Auch dieser wird kunstgerecht zerlegt, und sein Kostüm wird im Inventar verstaut.
So, mal sehen, wie es im Erdgeschoß des Hauses weitergeht. Ed begibt sich zur Treppe, zieht das Weihnachtsmannkostüm an und steigt empor. Den kleinen Koch ignoriert er und geht weiter nach rechts in Richtung Küche. Vor der Tür bleibt er in sicherer Entfernung stehen, da ihn sonst der Dreizack der linksstehenden Königsstatue treffen würde. Ed wartet ab, bis der kleine Koch wieder ins Bild kommt. Wenn dieser hinter ihm auftaucht, rennt er schnell in die Küche. Ist das Timing gelungen, hat der Dreizack den kleinen Gourmet von der Bildfläche geputzt. Na ja, besser den als unseren Helden!
In der Küche befindet sich dann eine etwas größere Ausgabe der Gattung Koch. Dieser Widersacher schreit natürlich ebenfalls nach Prügeln. Ist der Koch bedient, fängt Ed wieder an zu sammeln. Die Spiegeleier bringen verbrauchte Energie sofort zurück, das Gift wird in die Weinflasche gefüllt, und die Bratpfanne wird als eventuelles Schlagwerkzeug eingesteckt.
Ed verläßt die Küche wieder und stellt die Flasche mit dem vergifteten Wein vor der großen Tür neben der Küche auf den Boden. Sofort öffnet sich einer der Türflügel, die Flasche wechselt ihren Besitzer, und flugs fallen zwei tote Ganoven aus dem Türrahmen. Guter Trick! Ed betritt den Raum und wirft seine beiden Münzen nacheinander in die Musikbox. Die eine öffnet eine Geheimtür weiter hinten im Raum, die andere läßt eine Dublone auf den Fliesen zum Vorschein kommen. Die wird eingesteckt, und das hinter der Geheimtür befindliche Schlafzimmer wird betreten. Dort finden sich eine neue Thompson und eine kugelsichere Weste. Klasse!
Jetzt geht es wieder zurück in die Küche, die kugelsichere Weste wird angezogen und der Raum durch die hintere Tür verlassen. Auf die Plätze, fertig, los! Auf geht's zur Massenballerei! Hier gilt es, sich geschickt hinzustellen, damit vielleicht ein Schurke einen anderen erledigt. Ansonsten muß Ed Schwerstarbeit leisten, denn die Kerle gehören vernichtet. (Etwas weniger Action gefällig? Der einfachere Weg, sich der Überzahl von herumballernden Killern zu erledigen, sieht folgendermaßen aus: Im Keller nicht das Weihnachtsmannkostüm anziehen. Beim Betreten der Eingangshalle wird der kleine Koch seine Komplizen heranschreien, die dann prompt aus der Küche angewetzt kommen. Wenn die in der Halle auftauchen, geht Ed die Treppe hoch in den ersten Stock. Speichern! Jetzt so lange die Treppe runter- und sofort wieder raufgehen (jedesmal speichern!), bis die Knallköppe sich gegenseitig erledigt haben und nur noch einer übrigbleibt, gegen den Ed eine reelle Chance hat. Der kleine Koch ist harmlos, eben große Klappe und nichts dahinter. Der weitere Weg wie beschrieben.)
Vom Weihnachtsbaum nimmt Ed die rote Kugel, geht wieder in die Halle, nimmt dem König die Krone vom Kopf und begibt sich in den ersten Stock. Durch die Tür betritt Ed zunächst den Billardraum. Da die Thompson Ladehemmung hat, wird der aufdringliche Schurke so lange mit Kopfstößen bearbeitet, bis er nicht mehr ist. Alles, was von ihm übrigbleibt, ist ein Degen. Der sowie eine Pistole vor dem Billardtisch werden mitgenommen.
In der Mitte des Raums läßt Ed die rote Kugel in das Plinko-Spiel plumpsen, wodurch wieder einmal eine Geheimtür erscheint. Neben der findet Ed im Bücherregal ein weiteres Buch und ein halbes Pergament. Da die Geheimtür sich nicht öffnen läßt, beschließt unser Held, erst einmal den nächsten Raum zu erforschen. Also wieder in den Flur und durch die nächste Tür in einen riesigen Wohnraum.
In der einen Zimmerecke wird es wieder haarig, denn die beiden Schlangen-Schwert-Arme müssen mit dem Degen zerlegt werden, was gar nicht so einfach ist. Ist das Werk vollbracht, findet sich die zweite Hälfte des Pergaments, das zusammen mit dem ersten einen ganz heißen Tip offenbart.
Genau nach Anleitung geht Ed zur Statue der weißen Königin und setzt ihr die Krone auf. Nun begibt er sich in den Nebenraum, hebt das Amulett vom Boden auf und





Hol es Dir, das starke ASM SPECIAL 23

Alles Gute für Super-Nintendo-Besitzer:

- Top-Neuheiten
- Bestseller und Evergreens
- Starthilfen, Cheats, versteckte Räume und andere kleine Tips





Wenn Ihr wissen wollt, was in Sachen SNES-Spiele läuft, kommt Ihr an diesem brandheißen Special nicht vorbei!

JETZT am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

wird emporgehoben. Wie von Geisterhand gebeamt steht er nun inmitten einer Kammer. Hier gibt's eine Nachricht und – hmmm, lecker – was fürs leibliche Wohl.
Durch die Tür hindurch geht Ed nun in einem riesigen Dachbodenraum. Sowohl der herumzappelnde Ninja als auch der Knarrenmann werden, was auch sonst, sofort beseitigt. Übrig bleiben eine Granate und ein Schlüssel. Ob der wohl die Geheimtür im Billardraum öffnet? Außerdem lassen sich eine Thompson und Munition mitnehmen, bevor Ed sich zur Erkundung der gegenüberliegenden Rumpelkammer aufmacht. Hier fällt ihm sofort ein Jack-in-the-Box auf. In den wirft er die Dublone und erhält einen Pompon. Ed, nicht überlegen, tu's einfach!
Nun wird es Zeit, sich einmal den Raum hinter der übriggebliebenen Tür vorzunehmen. Ach nee, da ist er ja, der so gar nicht nette Clown. Der lästige Kerl nervt einfach nur, solange Ed sich im Raum aufhält. Aber was soll's, er stellt sich in den Türrahmen zur Dachterrasse und wirft den Pompon hinaus. Sofort springt der Clown hinterher und lenkt die draußen befindlichen Schlangen ab. Ed rennt ebenfalls hinaus, hin zum Loch und abwärts in den Raum neben der Küche (sollten dort vorher doch noch einige Schurken überlebt haben, wirft Ed die Granate in das Loch, bevor er selbst hineinklettert).
Wieder geht's auf in den ersten Stock. Mann, das ewige auf und ab kann einen ganz schön schaffen! Wie schon richtig vermutet, paßt der gefundene Schlüssel in die Geheimtür. Ed gelangt nun in eine Zelle, in der er interessiert einem Vortrag lauscht, der nur für ihn gehalten wird. Ist er beendet, öffnet Ed das Verlies mit dem goldenen Haken und betritt einen Wohnraum. Durch die Tür geht's dann wieder ins Billardzimmer. Logisch ist das zwar nicht nachvollziehbar, aber in diesem Haus verwundert gar nichts mehr.
Da hier oben nichts mehr zu tun ist, will Ed wieder in Richtung Küche. Als er jedoch die Halle im Erdgeschoß betritt, taucht plötzlich Elisabeth auf, erzählt ihm ihre Lebensgeschichte und legt unsere fleißige Spürnase in Ketten. Satansweib! Neben sich erblickt Ed die kleine Grace, die glücklicherweise quietschlebendig ist. Da er kampfunfähig in Ketten liegt, beauftragt er die Kleine, sich auf die Suche nach den Kettenschlüsseln zu begeben.
Um aus dem Raum herauszukommen, schiebt das Mädchen die kleine Bretterwand beiseite und schlüpft durch das Loch in das Nachbarzimmer. Dort nimmt sie den Sack mit Körnern, den Pfefferstreuer und das Sandwich (natürlich Kraftfutter!) vom Tisch. Sie füttert den Papagei mit den Körnern, und der zeigt sich dankbar. Neben der Tür prägt sie sich den Lageplan des Schiffs ein und geht raus auf den Flur. Dort rennt sie schnell nach links, dann rechts um den Wandvorsprung herum und versteckt sich in der Nische. Wenn der Pirat an ihr vorbeigegangen ist, läuft sie schnell wieder zurück und klettert die Leiter am Ende des Gangs hoch.
Weiter geht's gleich über die nächste Leiter hoch aufs Deck. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt. Grace schleicht sich hinter den Kisten hoch zur Reling, von dort aus bis auf Höhe der großen Kiste und gerade auf diese zu. Wenn der Fettsack außer Sichtweite hüpft, schnappt sie sich schnell das Feuerzeug und springt von rechts in die Luke (nicht aufgeben, es klappt wirklich!).
Unten angekommen, findet sie sich in einer Kajüte wieder. Hier öffnet sie die Truhe und nimmt eine kleine Kanone heraus. Die stellt sie auf den Fußboden und streut Pfeffer hinein. Die Vase aus dem Regal schmeißt sie gegen die Wand, woraufhin ein Pirat in der Tür erscheint. Sobald er erscheint, zündet Grace mit dem Feuerzeug die Kanone und beseitigt den Kerl. Kinder an die Macht!
Links neben dem Bett entdeckt Grace den Stock des Kapitäns und auf dem Flur eine Glocke. Beides nimmt sie natürlich mit. In der gegenüberliegenden Küche mopst sie das Hühnerbein vom Tisch, stellt sich vor die Luke des Essensaufzugs, läutet die Glocke und schlüpft in den nun offenen Schacht. Der darin befindliche Schlüssel wird eingesteckt, und ab geht's direkt in die Küche von Hell's Kitchen.
Mit dem Schlüssel lassen sich die Türen des Sideboards öffnen. Schnell stattet Grace sich mit einem Kübel voller Eiswürfel und einem Eimer mit klebrigem Sirup aus. Als sie die Halle betritt, merkt sie, daß sie verfolgt wird. Sie geht zwei Schritte in die Halle, legt die Eiswürfel auf den Boden und geht weiter vor. Der Kerl folgt ihr zwar, rutscht aber auf dem Eis aus und bricht sich das Genick. Nicht schade drum!
Nachdem Grace die Treppe hochgeklettert ist, lauert ihr noch ein Kerl auf. Sie geht ihm ein Stück nach rechts entgegen, gießt den Sirup auf den Boden, zieht sich ein Stück zurück und genießt den Anblick des hoffnungslos klebengebliebenen Schurken. So, der Weg ist frei. Sie geht weiter durch den Billardraum in das Zimmer hinter der Geheimtür. Dort berührt sie mit dem Stock des Kapitäns den Schreibtisch, was ein Buch und einen kleinen Schlüssel zum Vorschein bringt. Weiter geht es zurück in das nächste Zimmer und in den Altarraum, wo zuvor das Amulett gelegen hat.
Inmitten des Zeichens legt Grace den Stock ab (benutzen!), der sich daraufhin in einen Lao-Stab verwandelt. Jetzt wird es aber höchste Zeit, sich wieder auf die Socken zu Ed zu machen. In der Küche lauert allerdings erneut ein Fiesling, der geschickt in die Halle und auf die Eiswürfel gelockt wird. Die Wirkung ist die gleiche wie zuvor.
Grace stellt sich vor den Essensaufzug, läutet die Glocke, klettert in den Schacht und gelangt so wieder in die Küche an Bord des Schiffs. Dort wird sie von zwei kleinen Köchen entdeckt und wieder zu Ed in den Knastraum gesperrt.



Glücklicherweise ist ihr der kleine Schlüssel aus der Tasche und Ed genau vor die Füße gefallen. Mit dem kann er sich leicht von den Ketten befreien.
Die Wache wird kaltgestellt, und der Säbel wird mitgenommen. Durch die große Tür verläßt Ed den ungastlichen Raum, beseitigt den Kerl im Papageienzimmer und nimmt die Thompson und die Flasche mit. Im Korridor versorgt er den nächsten Gegner, bewaffnet sich mit dessen Gewehr und hebt die kurze Zündschnur auf. Im Raum gegenüber gilt es dann, sich zwei weitere Piraten vom Hals zu schaffen. Hier kann er sich dann mit einem heißen Schürhaken, einem nützlichen Schlüssel und einer Kneifzange ausstatten. Bei der Erkundung der anderen Räume auf dieser Etage gibt es nach Beseitigung einiger ominöser Individuen jede Menge Lebenselixier (die Jagd danach lohnt sich nur, wenn man bei den Kämpfen keine oder nur sehr wenige Lebenspunkte verliert) und ein Kettenhemd, das kurzzeitig Schutz bietet.
Eine Tür läßt sich nur mit dem Schlüssel öffnen. Sie führt ins Munitionslager. Logischerweise wäre es sehr unklug, hier drinnen mit einer Feuerwaffe herumzuballern (Wir wissen nicht, was der freundliche Nachbar empfiehlt, wir empfehlen den Säbel!). Ein Hieb über Kopf, gefolgt von einem Seitwärtsschwung, und aus ist's.
Nachdem Ed ein weiteres Buch gefunden und sich mit einem Pulverfaß versorgt hat, verläßt er den Raum und klettert die Leiter hinauf. Die Typen im großen Schlafraum läßt er friedlich schlummern und schleicht schnell wieder auf den Flur. Etwa in der Mitte des Gangs öffnet er die Tür zum Kanonenraum. Der dort schnarchende Pirat wird geweckt, damit er auch merkt, daß sein letztes Stündlein geschlagen hat (wenn nötig einen Schreckschuß abgeben: Das macht müde Männer munter). Nett, daß der Mann ihm ein paar Pistolenkugeln zurückläßt!
Mit der Zange kappt Ed nun die Drähte an der Kanone, mit der sie in ihrer Position gehalten wird, stellt sich etwas weiter nach links (etwa mitten davor) und schiebt sie dreimal in Richtung Wand (diese Prozedur bedarf ein wenig Übung. So lange "Verschieben" aktivieren und ein Pixelchen nach links oder rechts rutschen, bis es klappt).
Danach begibt sich Ed auf die andere Seite der Kanone, geht ganz bis an ihr Ende am Fenster und befestigt die Zündschnur. Doch worauf schießen? Ganz klar, er geht hinaus auf den Flur, öffnet die gegenüberliegende Tür und stellt, ohne die schlafenden Piraten zu wecken, das Pulverfaß auf den Boden. Das Feuerwerk kann beginnen! Ed geht zurück zur Kanone und zündet die Zündschnur mit dem glühenden Feuerhaken an. Bumm – hin ist die gesamte Bagage!
In den Überresten des ehemaligen Schlafzimmers findet Ed ein Säckchen voll Gold. Das benutzt er im Flur vor der großen Doppeltür. Der eine Flügel öffnet sich, und die beiden kleinen Köche, die vorher Grace geschnappt hatten, haben doch tatsächlich den Mut, sich auch mit Ed anzulegen. Null Problemo für unseren Helden!
Durch die Küche gelangt Ed in eine Speisekammer. Ein kurzer Kampf, und von dem großen Koch ist nur noch eine stählerne Steckkarte übrig. Mit der läßt sich die Tür auf der anderen Seite des Korridors, gegenüber der Küche, problemlos öffnen. So ein Mist, da lauert doch schon wieder dieses Elisabeth-Weib und setzt Ed telepathisch außer Gefecht. Er klebt nun bewegungsunfähig an der Zimmerdecke. Peinlich!
Genau zum richtigen Zeitpunkt erscheint Grace auf der Bildfläche. Mit dem Lao-Stab in der Hand hüpft sie auf die Statue des Kapitäns zu und aktiviert so einen Mechanismus, der die Tür zu Elisabeths Domizil öffnet. Sie läuft weiter bis vor den Altar, wirft der Hexe das Hühnerbein entgegen und kann nur noch beobachten, wie sich die Gute in Luft auflöst. Logischerweise ist die Wirkung ihrer Magie dahin, und Ed plumpst auf den Fußboden.
Die Ausmaße des auftauchenden Muskelpaketes erscheinen Ed dann doch unbezwingbar, und so tritt er die Flucht durch die Tür auf den Korridor und weiter über eine der Leitern hoch aufs Schiffsdeck an. Hier wird's dann noch einmal heikel, denn zwei Fettwänste und der wieder auferstandene Music Man wollen erst einmal bezwungen werden.
Aufs Neue hinterläßt Music Man den goldenen Haken. Diesen kann Ed sich beschaffen, doch bevor er Kapitän Nichols Schwert greifen kann, hat es sich ein Ninja angeeignet. Ed geht zum großen Mast in der Mitte des Decks, klettert daran hoch, erledigt oben auf der Plattform den Piraten und gleitet mit Hilfe des goldenen Hakens am Seil hinunter auf einen Balken. Hier muß er balancierenderweise den Ninja besiegen, um an des Kapitäns Schwert zu gelangen. Klar, daß Ed das schafft!
Nach gelungener Tat springt er vom Balken runter aufs Deck, geht wieder zum großen Mast, befreit Grace und schlägt mit dem Schwert so lange auf den vor ihm stehenden Oberfiesling One Eyed Jack ein, bis der sich selbst in die Luft jagt.
Wie könnte es anders sein? Striker hat zwar sein Leben gelassen, doch die Mission ist erfüllt: Die kleine Grace ist gerettet! (Jetzt könnt Ihr Eure Finger entkrampfen und den Blutdruck wieder auf Normalgeschwindigkeit senken! ■

Andrea Dreisbach

● Syndicate (PC)

Bei der Firmeneinstellung einfach "TO THE TOP" eingeben, und schon sind alle Missionen frei wählbar, sämtliche Waffen und Körperteile griffbereit. Außerdem habt Ihr keine Geldprobleme mehr. ■

Errek Kursawe

● Turtles 4 (SNES)

Im Titelbild mit dem Turtles-Schriftzug und der Stadt im Hintergrund drückt Ihr auf dem zweiten Joypad oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. Jetzt könnt Ihr im Optionsmenü Eure Leben einstellen. ■

Thorsten Rühl

● Star Trek – The Next Generation (Game Boy)

Nach Eingabe eines Codes beginnt man das Spiel mit dem entspre-

chenden Rang:

Rang	Code
Ensign	Q
Lieutenant	Barclay
Lieutenant	
Commander	Tomalak
Commander	Ro Larren
Captain	Locutus

Markus Kuhnen

● Die Siedler

Hier alle Levelcodes für den Einspielermodus:

1	Start
2	Station
3	Unity
4	Wave
5	Export
6	Option
7	Record
8	Scale
9	Sign
10	Acorn
11	Chopper
12	Gate
13	Island
14	Legion
15	Piece
16	Rival
17	Savage
18	Xaver
19	Blade
20	Beacon
21	Pasture
22	Omnus
23	Tribute
24	Fountain
25	Chude
26	Trailer
27	Canyon
28	Repress
29	Yoki
30	Passive

Stefan Mohr

● Kyrandia 2 (PC)

Wenn man die Endsequenz sehen will, sollte man das Spiel mit **HOF.EXE KRAMER** starten.

M. Schulz

● Rebel Assault (PC-CD-ROM)

Für alle, die schon verzweifeln, hier ein kleiner Mogelmodus: Nachdem der Joystick kalibriert wurde, erscheint das "LucasArts"-Logo. Während das Logo zu sehen ist, muß man den Joystick folgendermaßen bewegen:

1. Nach oben und Feuertaste drücken;
2. Nach unten und Feuertaste drücken;
3. Nach links und Feuertaste drücken;
4. Nach rechts und Feuertaste drücken.

Hat man das gemacht, hört man die Textausgabe "LucasArts". Jetzt sind folgende Cheat-Keys aktiviert:

- Die Tasten <1>-<9>: Sprung zu den Levels 1–9;
- Die Tasten <A>-<F>: Sprung zu den Levels 10–15;
- <ESC>-Taste: Man springt im gleichen Level eine Mission weiter;
- Die <+>-Taste löscht den "Damage Level";
- Die <–>-Taste erhöht den "Damage Level";
- Die <Z>-Taste startet das Spiel neu.

Nils Leischulte

● Hired Guns (Amiga)

Im Weltall geht's wüst zu. Gegen grimmige Außerirdische hilft ein kleiner Trick: Während des Spiels "AMIGA" eintippen, und der Bildschirm blitzt kurz blau auf. Ab sofort besitzt das Söldnerquartett unbegrenzt Energie und Munition.

Klaus Vill

● Jurassic Park (Amiga)

Ein weiteres Mal erschlagen wir Euch mit Levelcodes. Diesmal für die Amiga-Version des Saurier-Games.

Level 2:	B5A48352
Level 3:	E54C67AA
Level 4:	D5F4AB62
Level 5:	95B48B42
Level 6:	85A4834A
Level 7:	F54C6FAA
Level 8:	C57C77B2
Level 9:	D564A762

Das letzte Level hat komischerweise zwei Levelcodes, die nach wenigen Schritten Abstand gegeben werden.

Der erste lautet A5149F5A
und der zweite A51C4782.

Patrick Scherbaum

Bei der PC-Version sind die Levelcodes leider nicht einheitlich. Aber es gibt eine Möglichkeit, sie herauszubekommen. Dazu muß man aber mindestens das erste Level durchgespielt haben. Man nimmt die letzten drei Zeichen des individuellen Codes und setzt sie in der folgenden Tabelle bei "+++" ein. Ganz einfach!

Level	Levelcode
2 Triceratopsgehege	B14A5+++
3 Stegosaurusgehege	3B5FB+++
4 Gallimimusgehege	0377D+++
5 –	kein Code
6 Pterodomegehege	0179D+++
7 Brachiosaurusgehege	607AF+++
8 Visitor-Center	EB8FD+++
9 Maintenance Shed	8B8FF+++
10 Höhlensystem 1	AB901+++
11 Höhlensystem 2	4B903+++

Marko Pusch

● FRONTIER

Starten sollte man in Ross 154, wie auch von Frontier empfohlen, da man dort in einer friedlichen Gegend mit relativ guter Ausrüstung ist.

Für die Mutigen, die von der Station im Lave-System starten wollen, hier ein paar kleine Tips für den Start: Man beginnt mit einer Cobra Mk-3 und einer Grundausrüstung von einem Scanner, einem Hyperdrive Kl. 1, einem 1-MW-Puls-Laser und vier KL-760-Raketen, also der gleichen Ausrüstung, wie bei Elite 1 (wohl ein Spaß von David Braben). Es ist etwas ungünstig, von dort zu starten, weil es ziemlich weit vom sicheren Sol-System entfernt ist und weil in den benachbarten Systemen, soweit sie bewohnt sind, viele Piraten aufkreuzen, gegen die man mit seinen schwachen Waffen nichts ausrichten kann.

Um an etwas mehr Kapital zu kommen, schaut man sich am Schwarzen Brett die Anzeigen durch. Dort sucht Patricia Brett aus dem Arveze-System nach einer Überfahrt. In einer anderen Anzeige mit 120 Credits Belohnung sucht jemand nach Patricia. Man sollte hier einen Hinweis auf die erste Anzeige geben. Für noch mehr Credits kann man sein Schiff gegen ein kleineres eintauschen (Moray, Viper, Gecko, Krait oder Adder). Falls vom Mars im Sonnensystem gestartet wird: Man besitzt einen Eagle-Long-Range-Fighter Mk. 1, der mit einem 1-MW-Puls-Laser, einem atmosphärischen Schild, lediglich dem interplanetarischen Antrieb (also nicht hyperraumfähig) und 2 KL-760-Raketen ausgerüstet ist. Auch besitzt man keinen Autopiloten, ohne den das Anfliegen von Raumstationen und Planeten schwierig ist. Aber hier befindet sich, ebenso wie im Lave-System, am Schwarzen Brett eine Anzeige mit 120 Credits Belohnung. Gesucht wird Kylie Peterson, die auch eine Anzeige aufgegeben hat.

Für noch mehr Geld und größeren Laderaum kann man alle Waffen und den Scanner verkaufen, weil man im Sol-System und umliegenden Systemen sowieso nicht oder nur selten angegriffen wird. Im letzten Fall kann man neu laden; deshalb sollte man öfters abspeichern.

Im Ross-154-System startet man auf Merlin. Man besitzt einen Eagle Mk. 1, ausgestattet mit einem Hyperdrive Kl. 1, Scanner, Autopilot, atmosphärischem Schild, 1-MW-Puls-Laser und zwei KL-760-Raketen. Hier sollte man, wie auf dem Mars, alles außer Hyperdrive, Autopilot und atmosphärischem Schild verkaufen. Für den ersten Flug kauft man soviel tierisches Fleisch wie es geht ein und fliegt damit zu Barnards Stern. Dort verkauft man das Fleisch und den Schutzschild. Nun sollte man als erstes auf der Handelsroute zwischen Barnards Stern und Sol-System hin- und herfliegen. Von Barnards Stern exportiert man zunächst landwirtschaftliche Geräte und, wenn man mehr Credits besitzt, Roboter zum Sol-System; von dort exportiert man Spirituosen bzw. später Luxusartikel. Bevor man die Ladung am Aktienmarkt verkauft, sollte man schauen, ob nicht jemand am Schwarzen Brett entsprechende Ware zum doppelten Marktpreis sucht.

Wenn man genügend Geld hat, um sich einen militärischen Antrieb (und natürlich danach noch Waren) zu kaufen, sollte man das tun, weil so mehr Frachtraum entsteht. Die Kosten werden beim Kauf ei-

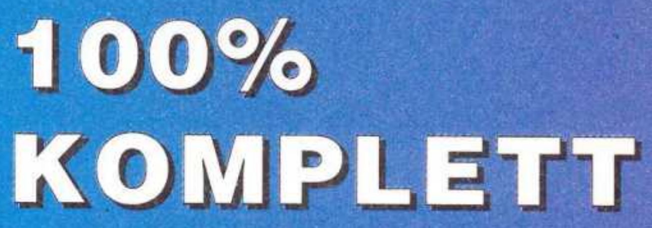


Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!



100% PREISWERT

100% SCHNELL









Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld!

Wenn Du ASM abonnierst, bekommst Du ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Deine Nachbarn.

Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.
- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!
- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.
- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.
- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

nes besseren Schiffes abgezogen.
Als nächstes sollte man sich eine Adder, Cobra, ein Moray-Star-Boat oder eine Viper zulegen (dabei darauf achten, daß man genug Geld hat, um sich einen Autopiloten und Waren zu kaufen). Nun kann man entweder bei der sicheren Handelsroute bleiben und auf ein größeres Schiff sparen oder sich mit einem Laser ausrüsten und andere, gefährlichere Systeme erfliegen. Im letzten Fall sollte man sich einen Strahlen-Laser zulegen, bei dem die Trefferchance erheblich höher als bei einem Puls-Laser liegt, einen Scanner, Radarkartenschreiber, um Belohnungen und Punkte zur Eliteeinstufung zu sammeln, mehrere NN500-Raketen und, falls genug Laderaum und Geld vorhanden ist, einen Schutzschildgenerator sowie ein ECM-System.
Beim Kampf ruhig die Motoren ausstellen, um Treibstoff zu sparen. Die Laser haben einen Höchstwirkungsbereich von ungefähr acht Kilometern. Raketen eignen sich für Gegner mit starken Schutzschilden, da durch sie der Rumpf direkt beschädigt wird.
Im folgenden sind die Handelsrouten, die den größten Profit einbringen, mit den zu exportierenden Waren aufgelistet:
Sol System (Luxusartikel) – Barnards Stern, Lalande oder Wolf 359 (Roboter);
Barnards Stern (Roboter) – Ross 154 oder Arctarus (tierisches Fleisch);
Ophiuchi 70 (Roboter) – Arctarus oder Altair (tierisches Fleisch);
Ophiuchi 36 (Roboter) – Wolf 630 oder Arctarus (tierisches Fleisch).
Nun die Routen für diejenigen, die in Lave anfangen:
Riedquat (Anarchie!), Lave oder Diso (Tierfleisch, Spirituosen) – Leesti (Roboter);
Zaone (Rauschmittel) – Hobeess oder Tionisla (Edelsteine); ■

Claudius Regn

● ATARI JAGUAR

Wenn beim Anschalten des Jaguar der Würfel mit den Jaguar-Logo erscheint, dann hält man die PAUSE-Taste gedrückt, und nun kann man den Würfel mit der PAUSE-Taste + Steuerkranz manipulieren:

PAUSE-Taste + links: Würfel nach links drehen;
PAUSE-Taste + rechts: Würfel nach rechts drehen;
PAUSE-Taste + unten: Würfel verkleinern;
PAUSE-Taste + oben: Würfel vergrößern. ■

Martin Lethaus

● Cybermorph (Jaguar)

Hier sind alle Paßwörter:

1. Welt:	1008
2. Welt:	1328
3. Welt:	9325
4. Welt:	9226
5. Welt:	3444
Bonus-Welt:	6009 ■

Martin Lethaus

● Crescent Galaxy (Jaguar)

Hier ist der Mega-Cheat: Während des Titelbilds sollte man folgenden Zahlencode per Joypad 1 eingeben: 1193. Nun das Spiel normal beginnen. Mit einem zweiten Joypad oder durch Umstöpseln des Joypads auf Joypad-Anschluß 2 kann man jetzt mit dem Joypad 2 folgende Cheats anwählen:
OPTION-Taste: Abschnitt geschafft;
A-Taste + links/rechts: Scrollgeschwindigkeit 1. Ebene (Hintergrund) bestimmen;
B-Taste + links/rechts: Scrollgeschwindigkeit 2. Ebene (Vordergrund) bestimmen;
1-Taste: Schußstärke erhöhen;
2-Taste: Raketenstärke erhöhen;
3-Taste: Planet als "durchgespielt" markieren;
4-Taste: Raumschiff wird unzerstörbar (!);
0-Taste: Geräuscheffekte anwählen;
Sternchen-Taste: Geräuscheffekte abspielen. ■

Martin Lethaus

● Silverball (PC)

Um heimlich einen Extraball zu ergattern, muß man zuerst die <ESC>-Taste, dann <B> und schließlich <N> drücken. Das war's dann auch schon. Der Bild-

schirm scrollt bei solchen Schummelbällen allerdings nicht nach oben, so daß Ihr sozusagen auf gut Glück die Punkte ergattern müßt. ■

Carsten Trapp

● Theatre of Death (Amiga)

Na ja, wer Cannonfodder durchgezockt hat, der sollte bei Theatre of Death auch keine Probleme haben. Hier sind zur Sicherheit die Levelcodes:

Level	Code
2	3742c4fr06fr0
3	3742169454dc0
4	37419b4c1fd40
5	3742b2546rec0
6	374f7bc719190
7	3745b5e076100
8	3767fbfe20020
9	3774207b5dfb0
10	376b72307fc00
11	36fb084405bc0

■

Carsten Trapp

● Mortal Kombat (PC)

Bevor Ihr mich wieder alle an der Hotline abnervt, wie man bei der PC-Version des Prügelspiels den Blood'n'Gore-Modus einschaltet, hier der Tip! Mit <F10> ins Setup gehen, dort <Shift-D-I-P> drücken und im erscheinenden Optionen-Menü den gewünschten Ekelgrad einstellen. ■

tom

By the way: Hier sind auch schon mal einige Spezialtechniken der Kämpfer und Informationen, wie man sie auslöst:

Kämpfer	Move	Tasten
Sub Zero	Beinrutschen	Block+Low Kick+Low Punch
Sonya	Hand-Flip	Block+Low Kick+Low Punch
Liu Kang	Fast-Kick	2mal schnell links+High Kick
Liu Kang	Feuerball	2mal schnell links+High-Punch
Kano	Energieball	Block+links +Rechts
Cage	Grätsche	Block+Low Punch

■

Sebastian Verstege

● Star Trek: Judgment Rites

Auch der zweite Teil von Interplays Star-Trek-Reihe wartet mit einigen Rätseln auf, deren Lösung man erst einmal finden muß. Hier nun die Komplettlösung des Spiels mit der unglaublich langen Installationsdauer...

FEDERATION

In der ersten Mission wird die Crew gleich mit einer Zeit-Raum-Verschiebung konfrontiert, die sie zur Espoir-Station verschlägt. Dort angekommen, setzt sich gleich der Station Manager mit der Enterprise in Verbindung und hat auch nichts dagegen, daß Kirk sich einmal seine Raumstation von innen ansieht. Doch der nette Manager ist gar nicht so nett, wie es anfangs den Anschein hat. Er nimmt die gesamte Enterprise gefangen. Und wie Kirk einige Minuten später erfahren muß, ist das ein Machwerk von Dr. Breddell. Ein kleiner Schock für den Captain, hatte er doch gedacht, Breddell sei tot.

Ehe er sich versieht, ist der Landetrupp schon in der Gefängniszelle gelandet. Zum Fliehen bleiben ihm nun zwei Möglichkeiten. Bei der weniger eleganten wird Spock beim Untersuchen der Wand links neben der Tür feststellen, daß es dort eine Strukturlücke gibt. Wenn er versucht, sich diese zur Flucht nutzbar zu machen, wird der Wächter argwöhnisch, kommt in die Zelle und wird vom Wissenschaftsoffizier außer Gefecht gesetzt. Eleganter ist jedoch, wenn Kirk den Wächter durch Zusprechen (Texte in der Reihenfolge 3, 1, 1, 1 und 3) davon überzeugt, ihn aus der Zelle freizulassen.

Gleich im nächsten Raum kann sich der Trupp dann wieder seine gesamte Ausrüstung holen und gleich anschließend im Turbolift verschwinden, um sich zum Computerraum zu begeben. Im Gang angekommen, schaltet Kirk erst einmal die beiden Wachen mit dem Betäubungsphaser aus und geht danach in den Raum links oben, wo ihn eine weitere Person mit aggressiven Absichten erwartet. Nachdem diese auf gleiche Art und Weise ausgeschaltet wurde, müssen sich der Captain und sein erster Offizier um das Schachspiel kümmern, denn nur wenn sie es schaffen, den Computer in der futuristischen 3D-Ausgabe des altbekannten Spiels zu schlagen, ist selbiger wieder betriebsbereit. Spock hat hier in Zusammenarbeit mit Kirk ein leichtes Spiel, denn die beiden sind Experten auf diesem Gebiet.

Anschließend kann der Computerexperte der Enterprise an die Konsole auf der linken Seite des Raums seinen und McCoys Tricorder anschließen und so auf das Gerät Zugriff erlangen. Auf diese Weise können jetzt Informationen über Breddells Projekt und der Code für sein Quartier herausgefunden werden.

Nachdem er sich noch einmal umgesehen hat, entscheidet Kirk, der Brücke der Raumstation einen Besuch abzustatten. Diese befindet sich direkt gegenüber des Computerraums. Vorsichtig, wie er ist, hat Jim Kirk schon den Phaser in der Hand, wenn er den Kontrollraum betritt. Und er muß ihn auch verwenden, denn die beiden bewaffneten Sicherheitsoffiziere lassen nicht mit sich reden. McCoy, der ein weiteres mal unter den Auswirkungen des Betäubungsphasers zu leiden hatte, kann gleich im Anschluß an sein Erwachen dem Mann helfen, der sich rechts oben im Raum befindet und sehr unter seinen Allergien zu leiden hat. Anschließend hat der Vulkanier wieder alle Hände voll damit zu tun, alle drei Systeme der Brücke außer Betrieb zu setzen.

Mit dem Turbolift fährt der Trupp zurück in den rechten Teil der Station, wo gleich im Raum links unten ein Filter gefunden wird, den der Captain fast schon übersehen hatte. Ebenfalls wichtig sind die Puppen, die Kirk einen Raum weiter rechts auffallen.

Er weiß zwar nicht warum, aber aus einem Instinkt heraus hat der Captain sich schon gedacht, daß diese Dummies noch für die weitere Mission wichtig sein würden. Wieder auf der anderen Seite der Raumstation, stellt McCoy im Transporterraum links unten etwas Merkwürdiges fest. Es riecht hier nach einem starken Betäubungsgas. James T. Kirk ist sich sicher, daß der Filter, den er zuvor im Quartier gefunden hat, hier

hilfreich ist. Er setzt ihn – ohne viel Zeit zu verlieren – auf den Belüftungsschacht. Mit dem Transporter sollte es ein Leichtes sein, in den Sicherheitsraum zu kommen. Nur: Das Beamen dauert einige Sekunden; in dieser Zeit hätten die Wachen mit Sicherheit schon ihre Phaser parat und brauchten nur noch zu schießen. Für Verwirrung sollen die Puppen sorgen. Und tatsächlich: Mit ihnen zusammen kommen Kirk, Spock und Doktor McCoy heil in den Raum und haben genügend Zeit, um die Offiziere zu betäuben...

Spock ist in der Lage, die Forcefields in einem Raum abzuschalten – desgleichen die Gasfallen (am Kontrollfeld des Sessels) – und an der hinteren Konsole das Tracking der Kommunikationssignale zu deaktivieren. Inzwischen dürften die Wachen wieder aufgewacht sein. Nach einem Gespräch mit dem Diensthöchsten der drei fehlt nur noch ein Beweis für des Captains Argumente. Spock kann das übernehmen; er führt dem Sicherheitsoffizier seine Tricorderaufzeichnungen vor, die Breddells bösartige Absichten bestätigen.

Die linke obere Tür – diesmal wieder im rechten Teil der Station – verbirgt ein Forschungslabor. Der Landetrupp hat es bis jetzt immer zu vermeiden versucht, Wesen, egal welcher Art, zu töten. Doch in dieser Situation läßt es sich nicht vermeiden, den Phaser mit seinem höchsten Wirkungsgrad einzusetzen, um das Biest zu vernichten, das Breddell durch Genmanipulationen geschaffen hat. Der Wissenschaftsoffizier Spock hat danach leichtes Spiel mit der Computerkonsole auf der linken Seite, um das Energiefeld zu deaktivieren, das die Enterprise gefangen hält.

Eine Tür weiter rechts befindet sich der böse Doktor in Person; also ist das die nächste Station. Doch der vorsichtige Verrückte hat seinen Raum mit einem Codeschloß gesichert. Spock kann sich aber noch daran erinnern, das Paßwort vorher in einem Datenfile gefunden zu haben. Kirk gibt es ein und – die Tür öffnet sich.

Durch bloßes Reden kann auch Breddell nicht davon überzeugt werden, nicht auf Kirk und seine Truppe zu schießen. Und so wird auch diesmal wieder der Einsatz der Phaserwaffe unvermeidbar. Kirk wählt natürlich nur die auf Betäubung eingestellte Waffe, um den Doktor niederzustrecken.

Etwas in des Doktors Raum kam Kirk gleich merkwürdig vor – sein Bild an der Wand. Breddell hatte ihn nie leiden können – warum sollte er also gerade sein Bild an die Wand hängen? Um es genauer zu untersuchen, nimmt der Captain der Enterprise es ab, und siehe da, dort, wo vorher das Bild hing, ist jetzt eine Computerkonsole zu finden.

Spock schaut sich die Apparatur genauer an. Er findet dabei heraus, daß die Kontrollen durch ein weiteres Paßwort geschützt wurden. Deshalb durchsucht Kirk noch einmal gründlich den Raum und findet nach ein paar Minuten den Code in dem Buch, das auf Breddells Schreibtisch liegt. Doch war das nicht zu offensichtlich? Der Captain schaut auch auf dem Lesezeichen nach, das aus dem Buch gefallen ist, als er es aufgehoben hat. Er findet einen weiteren Code, den richtigen, wie sich später herausstellen wird. Der Vulkanier gibt den zuletzt entdeckten Code in die Konsole ein und kann so diese Mission zu einem Ende bringen.

SENTINEL

Die zweite Mission führt nach Balkos III. Vom Standard-Orbit aus stellt der Captain einen Landetrupp zusammen und beamt sich mit diesem auf den Planeten. Nachdem der Trupp abgetastet wurde, wird die interne Sicherheitsbarriere eingeschaltet, und so kann im ersten Raum auch unter allergrößten Mühen nichts getan werden.

Spock findet aber immerhin heraus, daß er jede Tür in dem Komplex öffnen kann, da die Sicherheitsschranke sehr einfach konstruiert ist. Auch im zweiten Raum gibt es nichts zu tun, und so sieht sich der Landetrupp noch ein wenig in den anderen Räumen um.

Wenn er sich durch die Tür rechts unten begibt, findet er vier verschiedene Einzelteile – für den weiteren Spielverlauf nicht unwichtig. Die Aktivität der beiden Maschinen auf der rechten Seite fällt sogar McCoy auf. Beide spucken in regelmäßigen Abständen Teile aus. Spock nimmt von beiden jeweils eins mit und verwendet die Dinger in dem Apparat, der sich links oben befindet. Heraus kommt "a small, gray badge thickened by the presence of a plastic disk pressed into its structure".

Nun geht es aus der rechten Tür heraus und anschließend in den Raum darüber. Danach noch einmal nach rechts, und schon können Kirk & Co. eine ungewöhnliche Szene miterleben. Ein Gnom taucht auf und holt sich etwas zu essen. Spock kann den Kleinen mit seinem vulkanischen Nervengriff außer Gefecht setzen. Anschließend wird er in den Krankenraum gebracht und von dem Bordarzt der USS-1701 untersucht. Danach müssen Kirk und seine Kollegen nach rechts unten und dann zweimal nach links unten.

Das "small, gray badge thickened by the presence of a plastic disk pressed into its structure" benutzt Spock jetzt mit der Maschine rechts oben. Das bewirkt einen Kraftfeldschwund in dem Raum, der sich nördlich befindet. Die dortige Maschine beglückt Spock mit dem Würfel und dem Monitor. Und siehe da: Das Ganze ist schon wieder betriebsbereit. Der Vulkanier schaltet nun alle Kraftfelder aus (er fragt Kirk, ob er das auch wirklich soll). Auch die zweite Frage Mr. Spocks beantwortet Kirk mit Ja, und er wird mit einem Rätsel konfrontiert, dessen Lösung ein weiteres Kraftfeld erlöschen läßt (Abspeichern und erneutes Laden sollen sich gerüchteweise in dieser Situation bestens bewährt haben).

Alle marschieren nun durch die Tür rechts oben, um dort den Schalter mit der jetzt kraftfeldlosen Maschine zu verwenden. Danach betätigt Spock das Gerät. Und nun ist wieder Marschieren angesagt, bis die drei in dem Raum sind, in dem Spock "a small, gray badge thickened by the presence of a plastic disk pressed into its structure" mit der Maschine angewendet hat. Dort kann er die linke Apparatur in Betrieb setzen.

Kirk schaut sich die abgespeicherten Informationen an und kommt – nach einem Gespräch mit Spock – zu dem Entschluß, daß sie eine Gefahr darstellen. Trotzdem will er sich noch ein wenig umsehen (Dialog 1). Spock schaut sich die Maschine auf der linken Seite noch einmal etwas genauer an. Jetzt kann er sie reparieren. Das macht er mit der Karte (sieht aus wie eine 8-Bit-Videokarte) und dem Kabel. Nun kann er die Maschine lahmlegen, woraufhin die Gnome glücklich bis ans Ende ihrer Tage leben...

NO MAN'S LAND

Sofort nach dem Eintreffen der Enterprise im Delphi-System steht (je nach Wahl des Schwierigkeitsgrads) ein Kampf bevor, nachdem Trelane in einem etwas altmodischen Fluggerät daherkommt. Auf jeden Fall gibt es ein Wiedererwachen in einer Pseudozelle mit stabiler Holztür.

Spock ist wie immer schon erwacht, als Kirk und McCoy sich aufrappeln. Zuerst sehen sich die drei (mit Unterstützung eines weiteren Gefangenen, der auch von seinem Starship weg gekidnappt wurde) in dem Kerker um. Die Kiste rechts neben dem Eingang wartet mit einer ganzen Reihe von Schnapsflaschen auf. Eine davon genügt Kirk schon, um das Heu in der linken unteren Ecke entflammbar zu machen. Aber wie soll das Feuer entfacht werden? Vermutlich mit den Holzstäben links neben der Tür. Und siehe da – es klappt!

Gleich nach dem Ausbruch des Feuers erscheint eine Wache. Die wird von Kirk in Sekundenschnelle (Dialog 2) davon überzeugt, daß alle hier raus müssen, bevor der Rest der Schnapsflaschen das ganze Haus zum Niederbrennen bringt. Der Soldat, der nun auf der Straße auftaucht und den alten Mann zusammenschlägt, schreit förmlich nach Rache. Also haut ihm Kirk eine runter, während McCoy sich um den Alten kümmert. Und der gibt dem Captain anschließend ein paar interessante Informationen.

Nun geht es erst einmal zum Einkaufen in den örtlichen Shop, wo Kirk dem Verkäufer alles außer den Schuhen und der Uhr abschwatzen kann. Gegenüber, in der Kneipe, verscheucht der Captain zuerst einmal den Soldaten (Dialog 1). Anschließend kommt der

Doktor auf die Idee, die Fässer, die sich auf der linken Seite des Raumes befinden, mit einem kleinen Mittelchen zu versetzen, das die Empfänger – Soldaten – für einige Zeit ausschalten wird.

Wieder auf der Straße, geht es in Richtung Westen, wo auch gleich ein netter Hund auf die vier wartet. Er wird aus reiner Tierliebe gefüttert. Anschließend spritzt McCoy dem Tier etwas, um es in sanften Schlaf zu schicken (was allerdings nicht so ganz funktioniert – auf jeden Fall sind sie den Köter aber los).

Ab geht's durch die nun freigewordene Tür. Im Inneren macht Kirk sich sofort daran, den bösen Commander zu fesseln. Anschließend führt Spock eine Gedankenverschmelzung durch und erfährt auf diese Weise die Kombination für den Safe. Und so kann dieser auch geöffnet werden. Der Inhalt wird gleich mitgenommen, denn Sprengstoff kann nur nützlich sein. Auch eines der Gewehre aus dem Schrank geht mit.

McCoy kann den Commander nun wieder erwachen lassen. Der darf sich nun noch etwas erholen; der Trupp begibt sich erst einmal in das Haus gegenüber und macht dem dortigen Einwohner die Bude sauber – mit dem Besen. So kommt Kirk an etwas Geld, das später noch eine immens wichtige Rolle spielen wird.

Wieder auf der Straße angelangt, muß der Captain gleich nach Norden in die Schule schlendern und den dortigen Soldaten mit der Dialogzeile 3 vertreiben. Jetzt scannt der Wissenschaftsoffizier die Tafel mit seinem Tricorder. Er bekommt heraus, daß sie was ganz was B'sondres ist, und so versucht Kirk, die Tafel zu nehmen. Das klappt aber nicht so ganz, denn eine Person im Raum hat etwas dagegen.

Kirk fragt die Lehrerin, unter welchen Umständen sie das schwarze Stück doch hergeben würde und bekommt folgendes heraus: Erst wenn der Herr Superintendent zustimmt, gibt es das zweitwichtigste Arbeitswerkzeug der Lehrer nach dem Rotstift.

Der Herr, bei dem Kirk seine Putzkünste unter Beweis gestellt hat, hat einen Tip parat, wie der Captain den Intendenten davon überzeugen kann, die Tafel herzugeben. Doch bevor Jim Kirk den Trick anwenden kann, muß er von der Straße aus noch einmal nach Westen gehen und Spock die Tasche des dortigen Soldaten scannen lassen. Dessen Inhalt kommt den vieren gothisch vor, und Kirk kann den Guten überreden, ihm den Inhalt zu überlassen. Die Tasche birgt nur einen Brief an des Gefallenen Geliebte.

Gesagt, getan: Die Wirtin in der Kneipe kennt ganz zufällig die Freundin des Soldaten; daher gibt Kirk ihr den rührenden Brief. Anschließend geht's durch die Hintertür, wo der Captain an der netten Pokerrunde teilnehmen muß (nach Schach Kirks zweite Stärke). Das beim Kehren verdiente Geld erleichtert den Einstieg ungemein.

Der Mann auf der anderen Seite des Tisches ist übrigens auch derjenige, der den Superintendent überreden kann, Kirk die Tafel zu überlassen. Und auf Anfrage teilt er Jim mit, daß der Trupp erst einmal den Commander davon überzeugen muß, seinen Sohn von der Front zurückzubeordern. Aha. Doch bevor dem Commander, der immer noch gefesselt vor sich hin schmollt, ein Besuch abgestattet wird, geht der unfreiwillige Landetrupp erst einmal in das Geschäft und kauft die Uhr, die laut Spock auch eines der hochenergetischen Gebilde ist, die Trelane zu schaffen machen werden.

Nun geht's ohne weitere Umwege zum Commander, den Kirk (als Anreiz ein Gewehr auf ihn gerichtet) dazu bringt, die Papiere für die Versetzung zu unterschreiben. Dann geht es wieder zu dem Verwundeten, der dem Captain eine Kette anvertraut, nachdem er erfährt, daß sein Brief auf dem besten Wege ist. Die Kette ist übrigens das dritte Stück, das Trelane später nicht gut bekommt.

Fehlt nur noch die Tafel. Um sie zu bekommen, begeben sich die vier Helden wieder in das Hinterzimmer der Wirtschaft und überreichen dort die Papiere. Jetzt bittet Kirk den Herrn von vorhin, den Superintendenten von der Gefährlichkeit der Schultafel zu überzeugen, woraufhin letzterer (sitzt zu-

sammen mit dem Geschäftsinhaber an einem Tisch) gerne bereit ist, James T. ein Dokument zu überlassen, mit dem es einfach ist, die Lehrerin zu der Herausgabe der Tafel zu bewegen. Und es klappt: Die Lehrerin läßt den Captain zusammen mit dem schwarzen Objekt verschwinden, und alle begeben sich erst in Richtung Kneipe und dann noch ein wenig weiter nach Osten. Dort verstauen sie Tafel, Kette und Uhr im Flugzeug und jagen alles zusammen mit dem Sprengstoff in die Luft.
Nun gibt es ein Zusammentreffen mit Trelane, den Kirk zuerst mit Antwort 2, später mit den Dialogen 1 und 2 und zuletzt mit den Sätzen 1, 3, 2 und 2 überredet, alle wieder auf die gute alte Enterprise zu teleportieren.

LIGHT & DARKNESS

Onyius erwartet anschließend einen Besuch. Dort müssen Kirk & Co. erst durch die obere Tür spazieren und dann nach links gehen, wo sie dem nun auftauchenden Hologramm mit den Zeilen 1 und 2 antworten. Um auch die Gegenseite anzuhören, müssen alle zwei Räume weiter nach rechts wandern und dort mit 2, 1, 2 und 3 argumentieren. Als Belohnung winkt ein gelber Container.
Nachdem nun auch die Gegenseite angehört wurde, geht's zurück zu dem Monster, das Kirk wieder erscheint, wenn Spock an der Apparatur handwerkt. Auch dieses Wesen stellt dem Trupp etwas zur Verfügung (Dialoge 2 und 1), das gleich zum mittleren Raum mitgenommen wird. Die Container legt Ensign Jons nun Stück für Stück in den linken Apparat und betätigt die Tastatur, was zwei Ergebnisse zeitigt – ein gutes und ein weniger gutes. Aber wenn Ihr selbigen anschließend mit der rechten Maschine konfrontiert, sagt er, es würde noch gar nichts passiert sein. Ein Gespräch mit dem eigenwilligen Ensign (3, 1 und 2) bringt alle ungemein weiter. Doch bevor Kirk Jons die ganze Aktion wiederholen läßt, phasert er noch die schleimige Masse von der grünen Maschine rechts, damit das später entstehende Ergebnis nicht verfälscht wird.
Also: Blauer Container rein, linke Maschine benutzen, gelber Container rein, dieselbe Maschine nochmals benutzen, dann – abwechselnd – noch mal die linke Maschine benutzen und (!) die rechte Maschine ebenfalls. Luftsprung: Jons hat was völlig Neues bekommen.
Damit laufen die vier in den oberen Raum und stecken es in die dortige Maschine. Was Captain Kirk und Co. sich nie hätten träumen lassen, hat tatsächlich geklappt: Ein völlig neues Wesen ist aus dem Monster und dem Engel entstanden. Doch dieses hat noch einige Sprachfehler, was leider erforderlich macht, daß sich alle wieder ins Freie begeben, von dort aus nach rechts wandern und dann Spock ausführlich die Antenne und den Kontrollmechanismus untersuchen lassen. Dabei kommt heraus, daß das Gerät mit Erdwärme funktioniert. Also versucht der Captain, mit dem Phaser die Erde (Spock sagt Euch, wo's am besten ist) entsprechend zu erhitzen. Das klappt aber nicht so ganz, woraufhin der Trupp auf die grandiose Idee kommt, Scotty vom Schiff aus Mikrowellen konzentriert auf die Felsen schicken zu lassen. So klappt es dann auch, und die Apparatur wird wieder in Gang gesetzt.
Doch irgendwas klappt noch immer nicht. Daher geht Kirk nach links oben, wo sich eine weitere Antenne befindet. Spock kommt zu dem Schluß (nachdem er alles genauestens untersucht hat), daß die Kontrolleinheit nicht mehr richtig funktioniert. Also setzt Jim sich nochmals mit dem Schiff in Verbindung, wo man ihm mit Hilfe des Hauptcomputers die richtigen Werte geben kann, die Spock auch gleich in die Kontrolleinheit einspeist.
Jetzt müssen alle wieder zurück in den Raum mit dem Wackelkontakthologramm, das Kirk sehr dankbar über die Reparatur der Anlage ist (Dialog 3).

VOIDS

In der fünften Mission verschlägt es die Enterprise samt Crew nach Antares Rift. Dort wird das Schiff sehr schwer beschädigt, und die Besatzung muß es wieder halbwegs betriebsfertig machen.
Gleich bemerkt die Brückencrew, daß die Tür zum Turbolift nicht mehr aufgeht. Nachdem Kirk sich von jedem den Status eingeholt hat, ist er schon etwas schlauer. Spock kann nun eine Nachricht im Bordcomputer speichern und wird von der Brücke wegtransportiert – etwas weiter als beabsichtigt.
Leider gibt es jetzt schon drei Probleme: Spock ist weg, alle sitzen immer noch auf der Brücke fest, und die Enterprise macht es nicht mehr besonders lange. Doch Sulu kann Spocks Arbeit vollenden. Die Tür ist nun offen. Das erste Ziel ist anschließend die Hilfsbrücke. Dort trifft Kirk ein nicht gerade sehr freundliches Wesen an, das der Trupp für McCoy scannt (er benutzt den Mediscanner).
Gleich danach müssen die vier zur Krankenstation. Dort übergibt Kirk Pille die Scannerdaten (erst auf McCoy klicken, dann auf das Gerät) und bekommt als Gegenleistung von ihm ein Gas, das der Kreatur auf der Hilfsbrücke nicht besonders gut bekommen wird. Links neben dem Gitter im Maschinenraum kann der Captain das Gas einströmen lassen, mittels der linken Maschine pumpt er es auf die Hilfsbrücke. Automatisch werden Kirk & Co. nun dorthin gebeamt, und Sulu betrachtet gleich als erstes die rechte Konsole, um genauere Informationen zu bekommen.
Und siehe da: Er findet heraus, daß es Spock in eine andere Dimension verschlagen hat. Obwohl es ihm sehr schwer fällt, kann Mr. Kyle den Trupp im Transporterraum genau dorthin beamen. Dort angekommen, redet Kirk mit dem Außerirdischen (Dialog 1 und 3) und weiter östlich mit dem nächsten Alien. Jetzt muß er sich den Beutel nehmen und damit – ein Bild nach Westen geschlurft – die blauen Kugeln einsacken.
Wieder beim Savant angelangt, gibt Kirk den Inhalt des Beutels dem Alien zu spüren. Der bekommt daraufhin einen starken Gefühlsausbruch und wird mit den Dialogen 2 und 1 dazu überredet, Spock wieder freizulassen und den ganzen Trupp zurück aufs Schiff zu befördern. ■

Marco Gremmel

Die Auflösung der nächsten drei Missionen können wir leider erst in der nächsten Ausgabe zu Euch rüberbeamen, da Scotty momentan Probleme mit den Maschinen hat.

● Bomberman (SNES)

Paßwörter im Normal Mode:

World	Paßwort	World	Paßwort
1.1	–	4.1	6154
1.2	6502	4.2	5102
1.3	3542	4.3	0142
1.4	1515	4.4	3115
1.5	5522	4.5	0124
1.6	7564	4.6	4164
1.7	2533	4.7	6132
1.8	Endgegner	4.8	Endgegner
2.1	0055	5.1	5252
2.2	3002	5.2	1203
2.3	1045	5.3	2243
2.4	3014	5.4	0214
2.5	0022	5.5	5225
2.6	3065	5.6	1264
2.7	1032	5.7	2234
2.8	Endgegner	5.8	Endgegner
3.1	5453	6.1	1653
3.2	6404	6.2	2603
3.3	4443	6.3	6643
3.4	7414	6.4	2612
3.5	5424	6.5	7623
3.6	1462	6.6	4665
3.7	3433	6.7	7632
3.8	Endgegner	6.8	Endgegner

Im jeweils achten Abschnitt einer "Bomberwelt" muß man gegen einen Endgegner antreten. Diese Abschnitte sind nicht durch Paßwörter zugänglich; das Level davor muß gespielt werden! ■

Daniel Nölleke

Die Fragen ...

Betrayal at Krondor

Ich bin im fünften Kapitel und soll für Herzog Martin zwei Moredheltruhen knacken und die Vorräte darin vergiften. Die Truhen sollen irgendwo im Süden rumliegen. Allerdings sind die einzigen zwei Truhen in einem Dungeon im Osten. Darin befindet sich auch kein Essen. Ich hab trotzdem Vergiftetes reingetan, aber der Herzog ist immer noch nicht zufrieden. ■

David Mack

Lands of Lore

Ich bin in den Minen beim Opinwood, habe alle Level durchforstet, und trotzdem fehlt mir der zweite Schlüssel zu der Tür, hinter der Simon steckt. Den Shiney Key hab ich. Ich weiß zwar, daß man den Mine Key 2 braucht, habe ihn auch gefunden, mußte mit ihm allerdings eine andere Tür öffnen. Da ich ziemlich verwirrt bin, nicht weiß, wo ich welchen Schlüssel finde und wo ich die Dinger anwenden muß, wäre es nett, die Verwendung aller Schlüssel zu beschreiben. ■

David Mack

Black Crypt

Sven hängt im 7. Level fest. Den Sonnenstein aus Level 9 für den Druiden Panel hat er schon eingesetzt.
Hier seine Fragen:
Was bedeutet die Plaque in Sector (13,20–x,y)?
Wie bekommt er die beiden Mauern auf. (12,19 und 11,19)? ■

Eye of Beholder 1

Christian hat ein Problem. Er wird immer wieder vom Beholder gekillt. Er will ihm das Licht mit dem Zauberstab ausknipsen, den er von den Zwergen für den Trank bekommen hat. Aber wenn der Beholder ein Stück Abstand von ihm hat, steht in der Anzeige "kein Effekt", und wenn er näher ist, scheint gar nichts zu geschehen. Es ist möglich, daß er ihn so überhaupt nicht verwundet. Wer kann helfen? ■

Police Quest 3

Wer weiß, wo die Tatorte zu markieren sind, um das Pentagramm zu vervollständigen. ■

Manfred Bonitz

Eternam (PC)

Frank sitzt in der Pyramide und kommt nicht am Skorpion vorbei. Mit den Feuerbällen schafft er es nicht. ■

Sonic 2 (Game Gear)

Wer weiß, wo bei Sonic 2 (Game Gear) die 6 Chaos Emerald versteckt sind? Ein Cheat wär' auch nicht schlecht. ■

Stephan Straube

... und ein paar Antworten

Dungeon Master

Am Ende des 12. Levels sollte man zuerst zurück in das 7. Level gehen, um den Feuerstab und den Flügelschlüssel zu holen. Dann geht man über eine lange Treppe zu Level 14. Hier wird mit dem Flügelschlüssel die Geheimtür geöffnet. Sobald man den Drachen besiegt und den Feuerstab mit dem Kraftstein benutzt hat, kann man über die normale Treppe zurück in das 13. Level. Sobald man in die große Halle kommt, nach links gehen und an den beiden Nischen auf Lord Chaos warten. Sobald er erscheint, muß man versuchen, ihn in eine der beiden Nischen zu treiben. Nun den Zauberspruch "Käfig" anwenden, einen Schritt zurückgehen, nochmals "Käfig" und dann "Verbinden" anwenden. Dann hat man Lord Chaos besiegt. ■

Michael Stoll

Lands of Lore

Die Figur, die René noch fehlt (das Einhorn) ist tatsächlich hinter der Tür im 2. Level, die er nicht öffnen kann. Um diese Tür zu öffnen, muß einer seiner Charaktere einen Geschicklichkeits-Skill von mindestens 4 haben. Um das zu erreichen, sollte er dem begabtesten Mitglied seiner Party einen Bogen oder eine Armbrust in die Hand drücken und ihn fleißig schießen lassen. Auf diese Weise erhöht sich langsam der Skill. Dann sollte es kein Problem mehr sein, die Tür mittels eines Dietrichs aufzuschließen und König Richard zu retten. ■

Holger Gerhard

Wonderdog (Amiga)

Level	Levelcode
2	LEMONADE
3	PHARMACY
4	ULTIMATE
5	DANIELLE
6	LUCOZADE

■

Michael Stoll

Kyrandia I

Thomas Horrolts Antwort auf die Frage in der 3/94: Die Rosen, die man auf das Grab legen soll, wachsen neben dem Altar, auf den man die silberne Rose von Brynn legt, um das Amulett zu bekommen. Wer allerdings nicht das ganze Spiel über eine Rose mit sich herumschleppen will, kann auch die Rose, die am "Startplatz" des Pegasus wächst, auf das Grab legen. Der Effekt ist derselbe. Nach der Blumenspende erhält man von Brandons Mutter den Unsichtbarkeitszauber, mit dem man an dem säurespuckenden Drachen vorbeikommt. ■

Countdown

Zur Frage in der ASM 2/94 weiß Frank Schubert noch einen Lösungshinweis. Carstens Vermutung war goldrichtig. Um sie in die Tat umzusetzen, muß er nur den zweiten Stein unten links neben dem Toten bewegen. Dadurch wird die Tür freigelegt. Carsten muß sie nur noch öffnen und hindurchgehen. Er muß allerdings in dem Raum vorher folgende Dinge erledigt haben: Zeitung lesen, Tür verschieben und Postkarte, Blaupause, Axt sowie den Beutel mit eigenen Dingen mitnehmen. ■

Wolfgang

Hendrik Ewe hat noch einen Nachtrag zu Klausens Latein-Problem. Daß man "lupus" als "Wolf" behält, ist wohl klar. Für das Wort "gang" sollte man jedoch besser "iter" (Weg, Reise, Marsch oder – etwas frei – Gang) nehmen. Daraus entsteht dann nämlich "Lupusiter" was man wunderschön zu "Lupiter" komprimieren darf. Für Freunde gilt natürlich "Lupi". ■

Eye of the Beholder II

René kann den Ort nicht finden, bei dem man sich seiner Magiegegenstände entledigen muß:
Das Problem mit der Nische hatte ich auch einmal. Der Rätselmund drückt sich ein wenig ungenau aus, und nach einer Nische kann man im ganzen Stockwerk vergeblich suchen.
Er meint die große Mauernische, die sich gerade zwei Schritte Richtung Süden befindet. Das ist so einfach, daß man gar nicht darauf kommt.
Tip: Bevor René dort seine Zauberbücher ablegt, sollte er sie durch einen rechten Mausklick aufschlagen, um so beim darauffolgenden Duell eine Pallette "scharfer" Zaubersprüche parat zu haben. ■

Bernd Schwab

Bill's Tomato Game (Amiga)

Gebt HELP ein, schon seid ihr im nächsten Level. ■

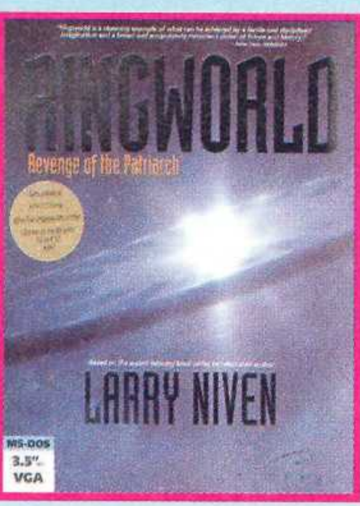
Stephan Straube

Bazar

unglaub-lich

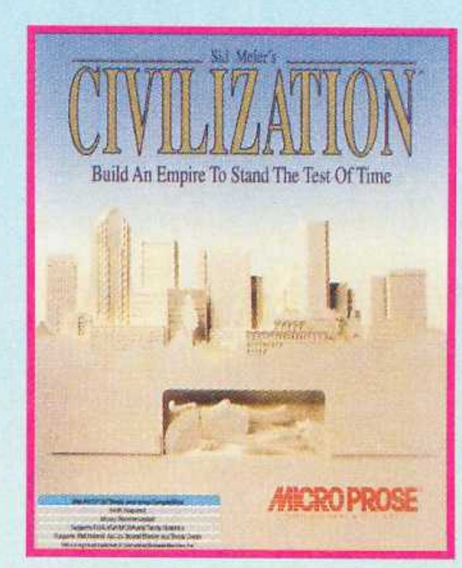
Games, Games, Games

Ringworld
Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven
PC 3,5"
59,95





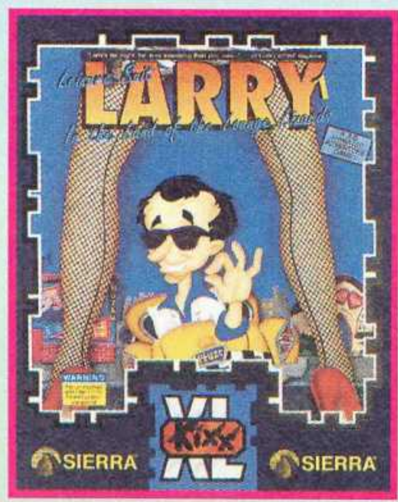
Wing Commander
Der Klassiker überhaupt unter den Weltraum-flugis. Jetzt für den PC zum Superpreis von
39,95



Civilization
Simulations-klassiker von Microprose – nicht nur für Spitzenpolitiker interessant, sondern auch für die, die es werden wollen
PC 3,5"
69,95

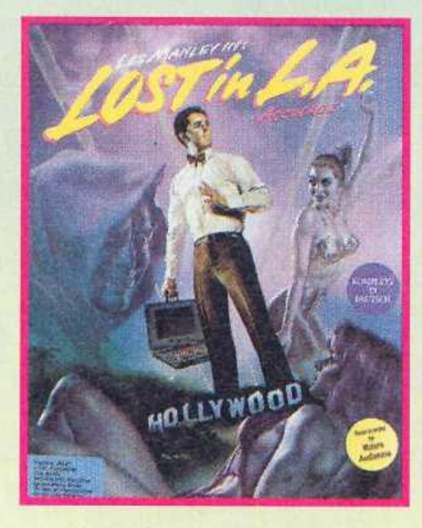


Summer Challenge
DIE Sportsimulation: Speerwurf, Hürdenlauf, Wildwasser, Springreiten, Bogenschießen und mehr, Spitzenanimationen
PC 3,5 "
29,95

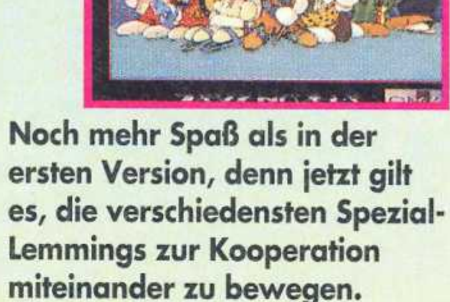


Larry 1
Larrys Urerlebnisse völlig neu, mit Spitzengrafik (Amiga)
39,95





Links Golf VGA
Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen
PC 5,25"
34,95



Les Manley: Lost in L.A.
Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch
PC 3,5 "
34,95

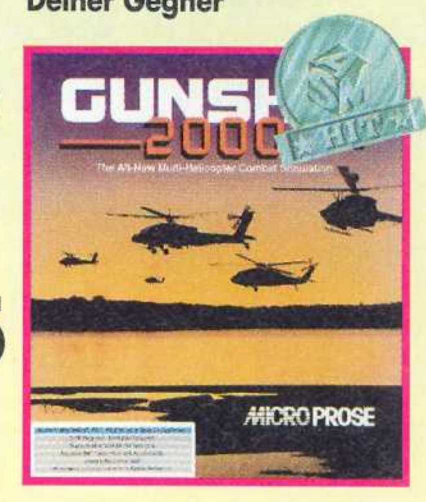
Noch mehr Spaß als in der ersten Version, denn jetzt gilt es, die verschiedensten Spezial-Lemmings zur Kooperation miteinander zu bewegen.
Lemmings II – The Tribes
PC o. Amiga
54,95

Plan 9 from Outer Space

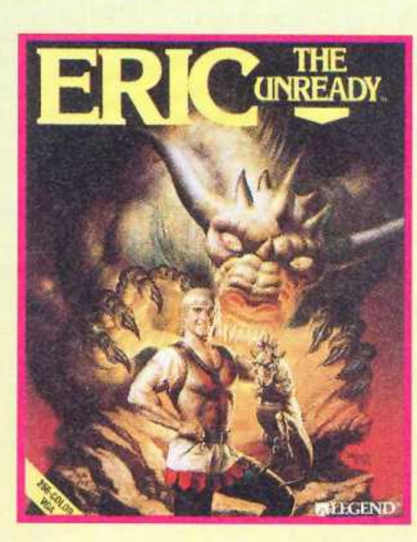


Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestaltet nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 5,25"
39,95

Aufwendige Flugsimulation. In Deinen Händen wird der gigantische Kampfhub-schrauber zum Schrecken Deiner Gegner



Gunship 2000
PC oder Amiga
59,00



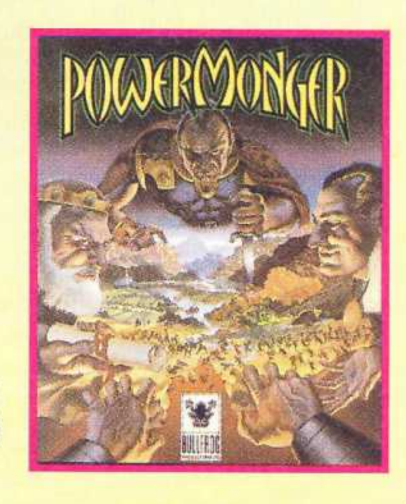
Eric The Unready
Humorvolles Text-Grafikabenteuer zum Totlachen (PC 3,5")
29,95



Grand Prix Unlimited, 34,95 DM
Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version (PC 3,5")

Snoopy's Game Club, 25,95 DM
Comic-Spaß für die ganze Familie (PC 3,5")

Powermonger
Klassische Welterobe-rer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation (PC 5,25")
39,95



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!



Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

brand-neu Bazar

Nur für PC-CD-ROM!

Battlechess 4000

Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlag-Sequenzen

49,95



Buzz Aldrin Race into Space

Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues, grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! Deutsches Handbuch

49,95

Laura Bow in: the Dagger of Amon Ra

NEU!!

Ein interaktiver Film, der diese Bezeichnung wirklich verdient! Schöne Frauen, fiese Schurken, tolle Krimi-Handlung – ein Volltreffer von Sierra Voraussetzung: Windows 3.1

69,95

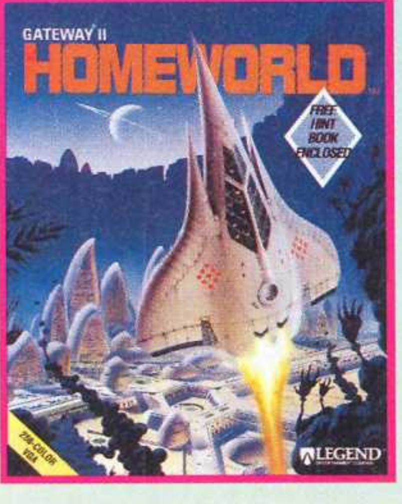
Space Hulk

Knallharte Action auf vier Mikro-Bildschirmen: Schick Deine Kampfroboter in die Schreckenslabyrinthe! 3D-Grafik, tolle Soundeffekte, dt. Anleitung, PC und Amiga

49,95



NEU!!



Gateway 2 Homeworld

Steig ein in die Heechee-Saga. Traumhaftes Weltraumabenteuer mit viel Atmosphäre. Nach literarischem Vorbild

(PC)

69,95



Protostar

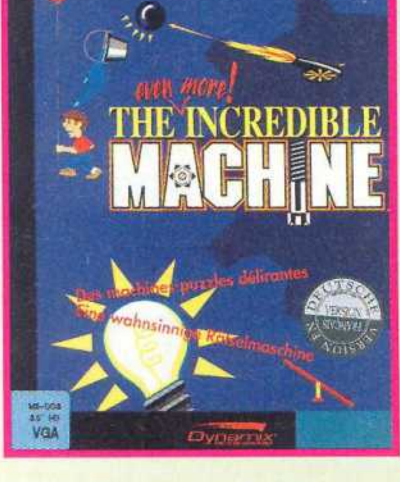
Weltraum-Handels- und Kampfsimulation mit bildhübschen Aliens

komplett in deutsch, PC 3,5 "

79,95

CD-ROM

84,95



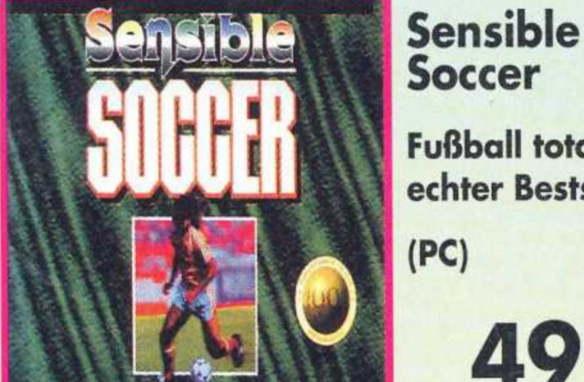
Incredible Machine

Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis

ohne Verpackung

(PC)

44,95



Sensible Soccer

Fußball total! Ein echter Bestseller

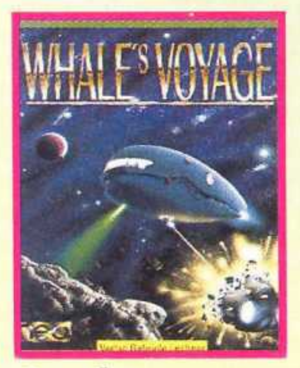
(PC)

49,95



Whale's Voyage

Whale's Voyage-Superpaket (Buch + Spiel nach Wahl) für 99,95





Buch **39,–**

Spiel (Amiga 1MB, 1200,CD-32) **74,95**

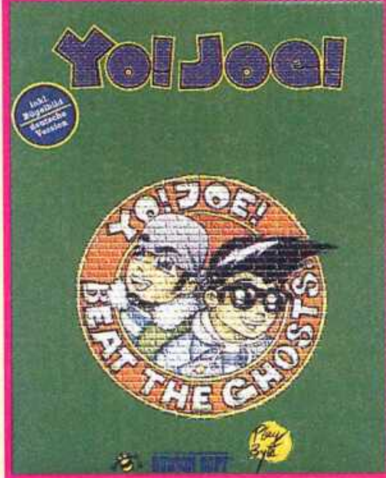
Spiel (PC-Disk, CD-ROM) **79,95**

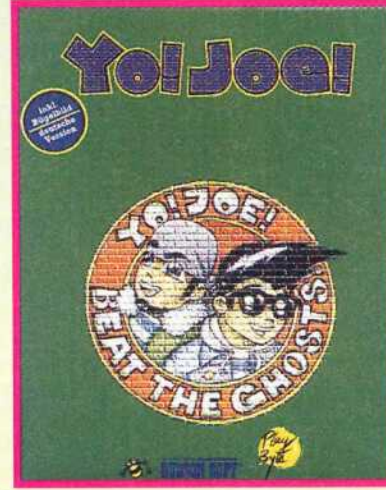
Yo!Joe!

Abgefahrene Action im Horrorland

(PC)

39,95





Hexuma

Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck

PC 5,25" o. Amiga

44,95



Lotus Turbo Challenge III

Maximaler Rennspaß, Nacht, Schnee und Nebel. Komplett mit Streckeneditor

(PC)

49,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!



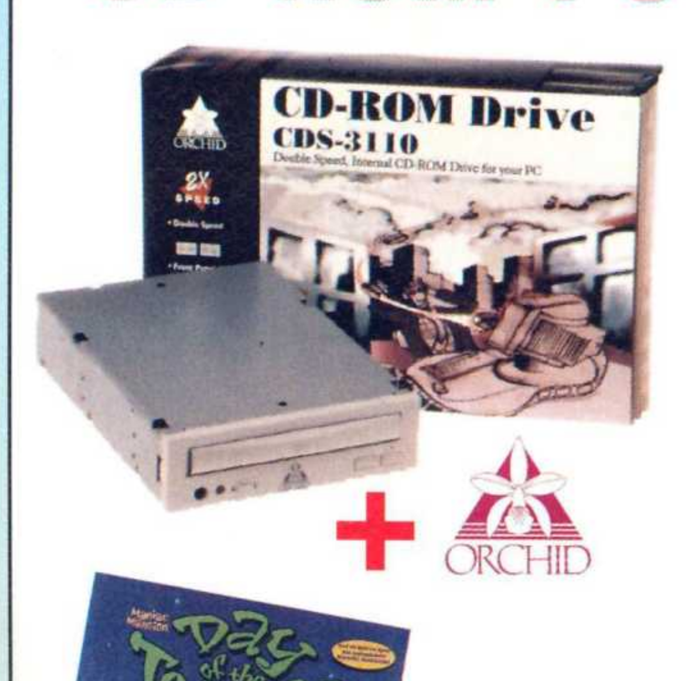
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Bazar top-aktuell

Elektronik-Ecke

CD-ROM-POWERPACK



Das CD-ROM-Powerpack enthält:
ein Orchid-Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk inkl. Interface Kit und ein Grafik Adventure "Day of the Tentacle" auf CD-ROM zum einmaligen Aktionspreis von

459,00

Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

multisessionsfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen. Zum Knüllerpreis von nur

399,95



129,—

Audio Blaster 2.5

mit Panasonic CD-ROM-Schnittstelle und reichlich Software (Allegro-Kompositionsprogramm, MKS 20 Sound Editor, Sample Editor, Sound Tracks und **2 CDs,** alles in deutsch mit Hotline- und Mailbox-Service



Joypad Eagle

das ultimative Joypad nicht nur für Actionspiele, für PC

24,95



Joystick Hawk

Der Joystick für den PC, nur

24,95



Monsterkralle

erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände oder mit Geräuschen dirigieren kannst



99,—

Das eiskalte Händchen



Blutig – makaber – täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern"

29,95

Philips CM 205 CD-ROM-Laufwerk

Das Markenlaufwerk nach dem MPC-Standard, multisessionfähig für Photo-CDs, supergünstig für

299,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

mega-günstig **Bazar**

4-CD-BOX

Mit folgenden Science-Fiction Super-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95





Origin Soundtrack

Strike Commander, Ultima 7 etc.

24,95



3-CD-BOX

Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen für

34,95



NEU!

Sierra-Sound-CD

Original-Soundtracks von "Conquests of Camelot", "King's Quest IV", "Police Quest III", auf Spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

29,95



The best of Star Trek

34,95





"Deep Space Nine"-CD

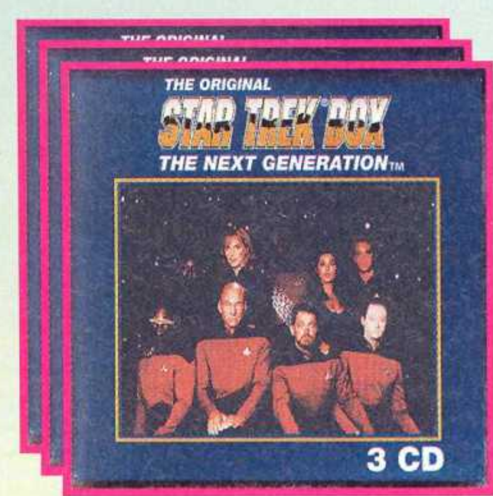
31,95

Turrican

by Chris Hülsbeck

31,95





Apidya von Chris Hülsbeck

24,95

KAIKO
APIDYA
soundtrack

HÜLSBECK
SHADES
VOL. 1

Shades

für 28,95

To be on top

29,95

To be on top
Chris Hülsbeck
Vol. 2

3-CD-BOX

Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert" für

34,95

Last Minute!

T-Shirt von Blue Byte "Die Siedler", Gr. XL

26,95



Baseball-Cap Blue Byte "Battle Isle II"

15,00

oder zusammen als Pack für nur 37,95

Star Trek 25th Anniversary

Wiedersehen mit Spock, Pille & Co.! Ein "Muß" für alle Enterprise-Freunde: die komplette deutsche Version des Bestseller-Games für den PC



59,95



NEU!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Bazar

super-stark

Science-Fiction-Corner



NEU!

Deep Space Nine Station
Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie

59,95



NEU!

Star-Trek-3-Teile-Pack
Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen

54,95



Tie Interceptor als Snap- Bausatz für

27,95

NEU!

Deep Space Nine Shuttle
Der erste Bausatz aus der neuesten Fernsehserie

59,95

Star-Wars-Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95



Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

59,95

49,95



Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (oben) oder 1701-D (unten), jeweils zum absoluten Hammerpreis



Klebemodell

37,95

Snap-Modell

27,95

Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618



SSI hat was vor

Frühjahrsprogramm

Wer sagt denn, daß die Jungs von SSI schlafen? Gerade haben sie erst die 94er Edition des C64-All-Time-Classics Archon auf den Markt gebracht, und schon wieder winken die Strategie- und Simulations-Spezis mit einem ganzen Bündel von Neuankündigungen. Was SSI im einzelnen vorhat, haben wir uns mal angesehen.

AL-QUADIM

PC, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Mit einem orientalisch angehauchten Fantasy-Action-Adventure soll PC-Besitzern mal das typische Zelda-Feeling rübergebracht werden. In den typischen Konsolenabenteuern sieht man die Landschaft in einer Schräg-Oben-Perspektive, ähnlich wie bei den neueren Ultima-Teilen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Rollenspielen steuert man allerdings nur eine Einzelperson. Zwischen den einzelnen Rätseln setzt sich die Hauptfigur in kurzen Actionsequenzen mit jeder Menge von Angreifern auseinander und kann Lebensenergie oder Goldschätze einsammeln, die dann im nächsten Laden zur Anschaffung nützlicher Goodies verwandt werden können. Wirklich wichtige Items, die zur Lösung des Adventures benötigt werden, gibt es jedoch nur nach dem Kampf mit einem Endgegner, von denen jeder einzelne in der Regel ein bildschirmfüllender, waffenstarrender Streßmaker ist.





Wie man bei den ersten Screenshots schon sehen kann, sind die Grafiken ausgezeichnet gelungen. Alles ist sehr farbenfroh, ohne dabei kitschig zu wirken.

Ia-Grafik

Die Spielfiguren sind schön groß, und die Endgegner können ohne weiters als böse und mächtig identifiziert werden. Ob die Animationen genausogut sind und ob das Gameplay hält, was die Grafik verspricht, werden wir leider erst in der endgültigen Version erfahren. Alles in allem sollte man **Al-Quadim** jedoch schon mal im Auge behalten, es scheint ein echter Renner zu werden.

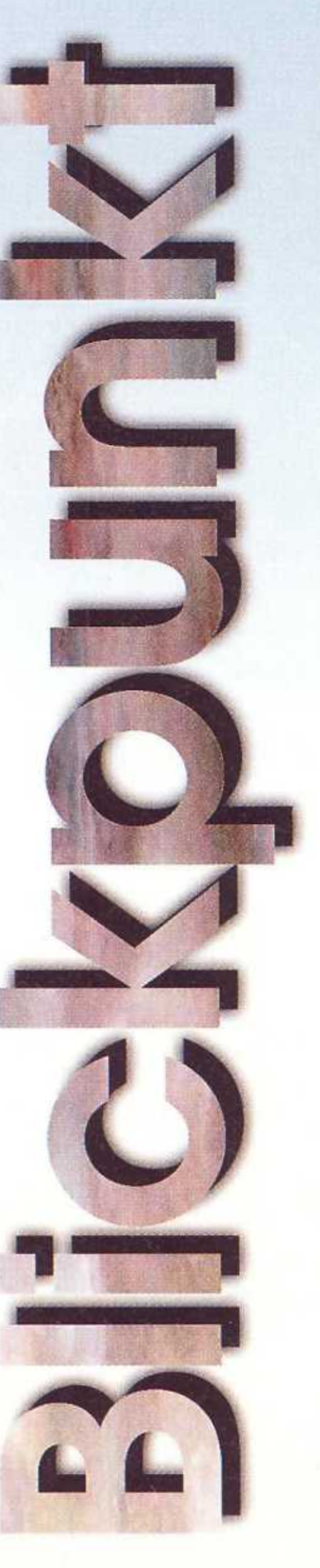
RAVENLOFT

PC, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Ein wenig spielbarer als die Screenshot-Sammlung von Al-Quadim ist die zweite Adventure-Neuankündigung: **Ravenloft**. Von diesem 3D-Rollenspiel war das erste Level schon komplett fertig, wenngleich es noch keinen Sound zu hören gab. Der Spieler bewegt sich mit seiner fünf Personen starken Party durch eine 3D-Welt und versucht, der Herrschaft der Vampire ein Ende zu bereiten.

Die Tage der alten Warte-bitte-ich-blende-auf-eine-andere-Perspektive-um-Rollenspiele scheinen endgültig gezählt zu sein. Auch bei SSI bedient man sich nun einer fließenden 3D-Umgebung mit Lichteffekten, Texturemapping und realistischen Freiheitsgraden. Mußte sich der Spieler in bisherigen SSI-Rollenspielen immer zusätzliche Karten von den ganzen Menüs und Sub-Menüs anfertigen, um nicht den Überblick zu verlieren, so wurde die Benutzerführung bei Ravenloft endlich auf ein reines Point-and-Click-Interface gestrafft. Der

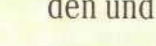






Erfolg liegt auf der Hand. Zum ersten Mal ist es mir in einem SSI-Game gelungen, auf Anhieb einen Kampf gegen ein Monster zu gewinnen, ohne daß dabei die Hälfte meiner Truppe draufging.

Steuerungstechnisch ist das Ganze also ein echter Quantensprung für SSI, aber was wirklich zählt, ist das verbesserte Gameplay. Ravenloft spielt sich zumindest im ersten Level einwandfrei. Items, die auf dem Boden liegen und für den weiteren Spielverlauf enorm wichtig sind, können ohne weiteres als solche erkannt werden. Dank eines integrierten Kartenzeichners (sieht toll aus) verliert man auch nicht so schnell den Überblick.



Tom van Helsing

Das erste Rätsel galt der Befreiung eines angeketteten Kameraden und zog sich durch drei Räume und zwei Minischlachten. Das sich der anschließend befreite Gefangene vor meinen Augen in einer toll animierten Morphingsequenz in ein ziemlich böses und gefährliches Monster verwandelte, war reines Pech und eine gute Lehre, nicht sofort jedem zu glauben, den man in einer Vampirwelt trifft. Auch Ravenloft macht einen guten Eindruck was Grafik und Gameplay angeht. Auf das fertige Spiel kann man schon mal gespannt sein.

DARK LEGIONS

PC, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Sehr weit fortgeschritten scheint die Produktion von **Dark Legions** zu sein. Bei der Demo-Version ließen sich bereits alle Spielelemente austesten, lediglich bei der Auswahl der einzelnen Kämpfertypen wurden Einschränkungen gemacht.





Dark Legions ist so eine Art Action-Schach im Stil von Archon. Der Spieler steuert eine Horde Magier oder ein Rudel Monster über ein isometrisches Schlachtfeld. Jeder Kämpfer hat eine bestimmte Schrittweite und diverse Verhaltensmuster. In einzelnen Spielzügen versetzt der Spieler seine Figuren und gibt ihnen bestimmte Aufträge. Sind alle Züge abgeschlossen und alle Fallen gestellt, wird der Next-Turn-Button gedrückt, und die Figuren bewegen sich an ihre neue Position.

Duell der Magier

Läuft eine Figur in eine Falle oder trifft auf einen Gegner, gibt es ein wenig Realtime-Action, bei der bis zu zwei Spieler in die Tastatur hauen können. Damit das Ganze nicht zu leicht wird, kann man die Positionen der Gegner während der Planung der eigenen Züge nicht sehen.

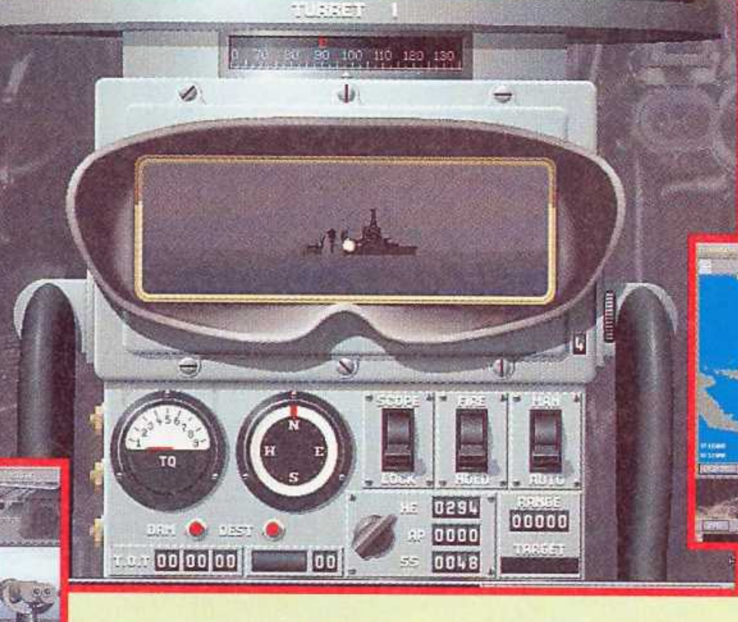
Dark Legions verbindet mehrere Spielelemente zu einem netten, strategielastigen Prügelspiel. Auch hier sind die Grafiken einwandfrei gelungen und während der Magierkämpfe gibt es jede Menge Special-Fx zu sehen. Der Sound ist schön stimmig und mit jeder Menge gesampelter Effekte (Uuhh, Argh, Gargl, etc.) unterlegt. Genau das richtige Futter für alle Strategiefans, kommt demnächst!

GREAT NAVAL BATTLES 2

PC, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Badewannenkapitäne und Sandkastenstrategen dürften sich über die Ankündigung von **Great Naval Battles 2** freuen. Leider lagen von diesem Strategiegame bisher nur Screenshots vor, aus denen nicht so ohne weiteres ersichtlich ist, worin sich das Spiel von allen bisher dagewesenen Vertretern des Genres unterscheidet.

Kurze Inhaltsangabe: Als Kommandeur eines Schlachtschiffs (oder gar einer Flotte?) tuckert man durch die pazifische See und versucht, große Seeschlachten des zweiten Weltkriegs zu gewinnen.



Dazu werden Befehle von der Kommandobrücke gegeben (Ruder hart Backbord! – Das ist kein Ruderboot, Sir!) und anhand von Seekarten Strategien ausgeknobelt. Die Grafik ist stellenweise ganz schick, aber das werden die hartgesottenen Fans sowieso aus den Screenshots ersehen. Bildet euch selbst ein Urteil, mehr wissen wir über das Programm bisher auch noch nicht.



PC-CD-ROMS bunt gemischt

Silbern strömt da

Es soll ja echt Leute geben, die ihrem Compi noch kein CD-Laufwerk spendiert haben – aus Kostengründen angeblich. Bis vor kurzem war das auch absolut einzusehen, denn Soft- wie Hardware bewegten sich preislich echt an bis über der Schmerzgrenze. Inzwischen hat sich das Preisniveau zum Glück etwas normalisiert – das heißt, den Möglichkeiten des Durchschnittsbürgers angepaßt.



Wenn Ihr momentan die Augen ein bißchen offenhaltet, könnt Ihr, was CD-ROM-Laufwerke betrifft, prima Schnäppchen machen. Zum einen sind die Preise sogar für die neueren Double-Speed-Laufwerke in erschwingliche Dimensionen gefallen, zum anderen werden die Geräte jetzt oftmals im Bundle mit erstklassiger Software angeboten, und das zu einem wirklich niedrigen Preis. Vergleiche lohnen sich deshalb ganz besonders – und vielleicht gibt es dadurch ja bald ein paar glückliche CD-ROM-Besitzer mehr...



ROM FRITZ: Das schmeckt nicht nur dem Portemonnaie

Auch was die Software angeht, hat sich inzwischen wieder einiges getan. Vor allem die CD-Reihe von **ROM FRITZ** möchten wir Euch heute vorstellen, die mit absoluten Superpreisen lockt: Zwischen 10 und 30 Märker müßt Ihr lockermachen, um Software zu bekommen, die zum Teil echt nicht schlecht ist. Natürlich könnt Ihr keine Wunder erwarten, aber das Preis/Leistungs-Verhältnis ist ungewöhnlich gut.

Fünfzehn Titel sind in der **ROM-FRITZ**-Reihe momentan (das heißt bei Redaktionsschluß) erhältlich, weitere zehn sind in Vorbereitung. Auf jeder CD befinden sich mehrere Programme, in einigen Fällen bis zu 7000! Dabei handelt es sich natürlich nicht um ebensoviele hochkarätige Adventures oder Textverarbeitungen, sondern in der Mehrzahl um kleine Utilities, Fonts, etc., also durchaus nützliche Dinge. Die Zusammenstellung wirkt zum Teil ziemlich willkürlich, und für jedes Leckerli ist eigentlich auch immer ein Zitrönchen mit dabei. Außerdem kann es Euch passieren, daß Ihr Euch auf einmal in einem französischsprachigen Prog wiederfindet, das zwar bestimmt recht interessant ist, aber eben nur für diejenigen, die etwas in Fremdsprachen versiert sind.

Das Spektrum der Rom-Fritz-Reihe reicht von Games über Anwendungen und Grafik bis hin zu Business-Applikationen. Es dürfte also wirklich für jeden User etwas dabei sein. Die meisten Programme können direkt von der CD aus gestartet werden, ein recht übersichtliches Benutzermenü hilft, sich durch die Datenmengen durchzu-

ALLE ROM-FRITZ-PROGRAMME

PC, ca. 10–30 DM, Hersteller: **Cool Computer**, 22529 Hamburg, Muster von: **Monkey Soft**, 47441 Moers.

s Compi-Futter

finden. Bei einigen Programmen werden nur die Share-Versionen geliefert, hier sind dann nicht alle Funktionen implementiert. Erst wenn Ihr Euch die registrierten Vollversionen (gegen Extra-Cash) besorgt, könnt Ihr in einem solchen Falle das Prog ohne Einschränkungen genießen.

Und das sind nun die vorliegenden Titel:

Games I, II, III
Der Titel spricht für sich, alle Genres sind vorhanden. Wie gesagt dürft Ihr allerdings nicht gerade Sierra-, Lucas- oder Coktel-Niveau erwarten..

Fritz Business I
Enthält Zeitplaner, Kalender, Taschenrechner und andere mehr oder weniger nützliche Programme.

Win Best Test I; More Win Best Test; Win Best Test More More & More
Auf diesen Disks findet Ihr ziemlich wilde Mischungen aus Utilities, kleinen Spielen, Datenbanken und Icons – auch Grafik- und Druckertreiber, Tools und anderes mehr.

Galerie I
Zusammen mit einem Malprogramm und Grafik-Workshops für DOS und Windows findet Ihr auf dieser CD ca. 2000 Bilder, die sich mit Natur, Wissenschaft, Astrologie und ähnlichem befassen. Damit Ihr Euch die GIF-Pracht anschauen könnt, ist auch ein entsprechendes Windows-Programm mit enthalten.

Erotica
Ebenfalls um Bilder handelt es sich beim Inhalt dieser Disk. Teresa Orlowski beackert diesen (für die Produzenten) recht lukrativen Markt also nicht allein. Von der Qualität her ganz ordentlich gemacht, kommen die GIF-Bilder zum Teil ans Playboy-Niveau heran.

Edition I
Ihr sucht ein DFÜ-Programm? Auf dieser CD werdet Ihr fündig. Auch Packer, Sound-Progs, Anti-Viren-Programme und weitere Utilities sind hier zu finden.

Big Fritz for Win I; More Big Fritz for Win
Screen Saver, Clip Arts, Fonts, Icons tummeln sich auf den Big Fritzes. Auch CorelDraw-Utilities und andere Programme für Grafikbearbeitung finden sich hier. Daneben natürlich die obligatorischen Spielchen und Tools.

FritzWin Spiele I, II, III
Spiele für Windows – was sonst. Wer keine Lust mehr auf Minesweeper, Solitair oder Hearts hat, wird hier unter Garantie etwas Abwechslung ausgraben. Aber wie schon zu Anfang gesagt: Bitte keine Wunder erwarten!

All Fritz
Fritz mal ganz seriös: Textbearbeitung, Datenbanken, Charts, Tools, Grafik. Es lohnt sich durchaus, hier mal reinzuschnuppern.

CD-ROM CHALLENGE PACK

PC (386SX, Maus, MSCDEX ab V 2.1, 3 MB auf Festplatte; unterst. VGA/MCGA, Joystick), **ca. 110 DM**, Hersteller: **The Software Toolworks**, USA, Muster von: **Mindscape**, England

Eine wahrlich wilde Mischung haben die Marketing-Jungs von den Software Toolworks hier zusammengebraut. Neun Games findet Ihr in dieser Sammlung, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Gemeinsam ist ihnen nur, daß sie alle schon etwas älteren Jahrgangs sind. Auf der anderen Seite habt Ihr bereits einen guten Fang gemacht, wenn Euch mindestens zwei der enthaltenen Spiele zusagen, und deshalb will ich diese offensichtliche Resteverwertung hier nicht allzu laut kritisieren.

Grübler dürfen sich klassisch mit **The Chessmaster 2100** und etwas moderner mit **D/Generation** auseinandersetzen, Tüftler kommen mit **Push Over** und **Contraption Zack** auf ihre Kosten. Flugi-Fans werden sich an **F-29 Retaliator** und **Epic** erfreuen, und auch **RoboCop 3D** ist für eine Menge Action gut. Keinen so heißen Reifen fährt dagegen **Paperboy 2**, aber den muß man sich ja auch nicht unbedingt antun. Auch **Might and Magic II** ist nur härter gesottenen Rollenspielern zu empfehlen, denen genau dieses Programm noch in ihrer Sammlung fehlt. Gameplay und Grafik sind wirklich nicht mehr auf dem neuesten Stand.



TETRIS GOLD

PC (386/16, VGA, Maus, Festplatte; unterst. SVGA), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Spectrum HoloByte**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Frage: Wer von Euch kann an einer Hand aufzählen, wie viele offizielle Tetris-Varianten PC-Spieler bisher an den Rand des Wahnsinns getrieben haben? Keiner? Stimmt – es sind nämlich sechs. Und alle sechs geben sich auf dieser silbernen Gold-Edition ein fröhliches Stelldichein. Das 'normale' **Tetris** führt die Parade an, klar. Aber auf dem Fuße folgen **Tetris Classic** (mehr Grafik, mehr Spieloptionen) und Super-Tetris (enthält nette Extras wie Bömbchen und Schätze). In **Welltris** wird das Ganze quasi dreidimensional, und **Wordtris** hat mit dem Ursprungsprogramm außer der letzten Silbe eigentlich nur noch die Würfelform der herunterfallenden Klötzchen gemeinsam, da es sich hierbei um eine Art Kreuzworträtsel-Scrabble-Mischung handelt. Ziemlich dumme Gesichter gibt es schließlich bei **Faces** zu besichtigen, das mit Tetris nur noch ganz am Rande etwas zu tun hat.
Als kleinen Bonus dürft Ihr Euch unter Windows auch noch ein Interview mit Alexej Pajitnow ansehen, dem Erfinder des Klötzchenregens. Auch wenn der Typ nicht Euer Fall sein sollte: Diese CD ist auf jeden Fall eine prima Gelegenheit, Mitglied der unbeirrbaren Tetris-Gemeinde zu werden.

Gartenarbeit ohne schmutzige Hände, das ist wie Suppe ohne Salz. Einen etwas sterilen Eindruck hinterläßt auch der **Forever Growing Garden** von **Media Vision**, der den Computer-Nachwuchs gewaltfrei an den Monitor fesseln möchte. Viel zu tun gibt es in diesem Gartenbauverschnitt

FOREVER GROWING GARDEN

PC (386/33, 4 MB RAM, SVGA, Festplatte, Windows 3.1), **ca. 100 DM**, geplant für: **Mac-CD**, Hersteller: **Media Vision**, USA, Muster von: **Hersteller**.

allerdings nicht, denn wenn Ihr Euch einen der drei möglichen Gärten ausgesucht habt (Vorgarten, Gemüsegarten oder Schloßgarten), holt Ihr Euch im "Laden" ein paar Samentütchen ab, zieht im



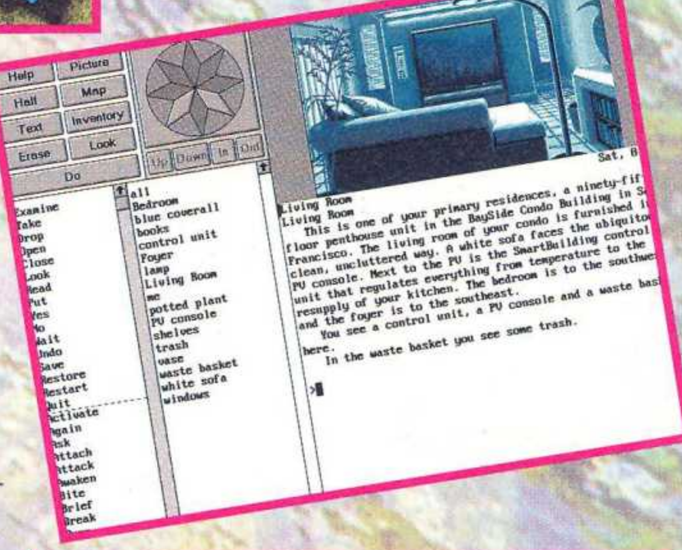
Garten per Maus die Tüten zu den vorgegebenen Pflanzlöchern, gießt ein bißchen und wartet dann ab.

Je nachdem, wie schnell Ihr den Zeitablauf eingestellt habt, könnt Ihr dann Kaffee- bzw. Kakaotrinken gehen oder im Schnelldurchgang beobachten, wie aus Minipflänzchen ausgewachsene Blumen, Büsche oder sonst was werden. Das Gemüse könnt Ihr ernten und auf einem Marktstand anbieten (englische Kommentare von mäßiger Originalität sind der Lohn), die Büsche im Schloßgarten per Schere verschönern und ansonsten eben immer mal wieder etwas Neues anpflanzen. Das war's dann auch schon im großen und ganzen. Aufgelockert wird das Spiel durch kleine Geschicklichkeitseinlagen, wenn Ihr z.B. in einem Karnickelbau Kaninchen per Mausklick fangen dürft. Auch ein paar wenige Hotspots auf dem Bildschirm lassen kleine Animationen aktiv werden. Kein Spiel also für Action-Freunde, eher was als Einschlafhilfe.

GATEWAY II – HOMEWORLD

PC (286/16, Festplatte; unterst. VGA, SVGA mit VESA, SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Legend**, USA, Muster von: **Accolade Deutschland**.

Das amerikanische Softwarehaus **Legend**, spezialisiert auf Grafik-/Text-Adventures, durfte im Dezember 1993 seiner Disk-Version von **Gateway II – Homeworld** stolz einen ASM-Hitstern an den Karton heften. Bei der CD-Umsetzung des Science-Fiction-Thrillers verzichten wir auf solchen Schmuck, denn außer ein paar raren Animationen hat sich weder an Gameplay noch Grafik noch Sound etwas Nennenswertes geändert. Das qualifiziert ein Programm wie Gateway natürlich nicht ab, denn für



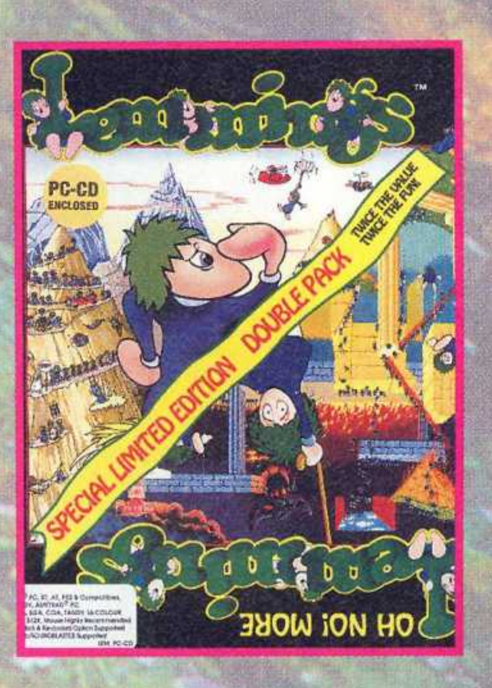


Freunde von Text-Adventures sind Legend-Progs immer noch allererste Sahne, und auch Larry Niven, der Erfinder der Heechee-Welten, dürfte mit dieser Interpretation seiner Ideen hochzufrieden sein. Wer Gateway II noch nicht hat, darf hier ohne Sorge zugreifen.

LEMMINGS/ OH NO! MORE LEMMINGS

PC (unterst. VGA, Maus, Joystick, AdLib, SoundBlaster), **110 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Psygnosis Deutschland**.

Sie sind wahrhaft unermüdlich, die Lemminge auf ihrem Weg ins Verderben. Sogar auf der Silberscheibe treiben sie jetzt ihr Unwesen. Warum, das weiß eigentlich niemand so recht,



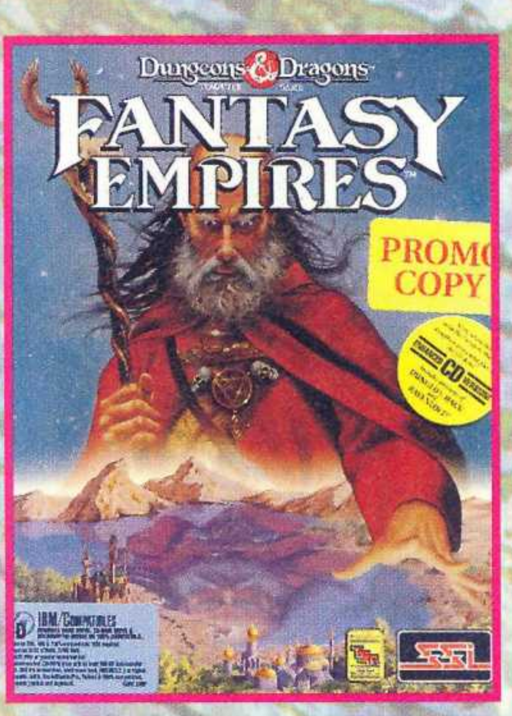
denn inzwischen müßte eigentlich auch der letzte Lemming zur Genüge gerettet sein. Und auch jeder PC-Besitzer, der zumindest irgendwo in seinem Herzen einen Platz für Tiere hat, ist bestimmt schon in Besitz einer Lemming-Rett-Scheibe. Infolgedessen wendet sich Psygnosis mit diesem Neuaufguß vermutlich an CD-ROM-Besitzer, die gerade neu in das PC-Karussell eingestiegen sind. Ihnen kann man das Nager-Epos auf Grund des putzigen Spielprinzips natürlich nach wie vor bedenkenlos empfehlen, für alle anderen ist diese Version kalter Silberkaffee, besonders da Grafik und Sound ziemlich überholt sind.

FANTASY EMPIRES

PC (386/33, 4 MB RAM, VGA, MSCDEX ab V 2.1, Festplatte, Maus; unterst. AdLib, SoundBlaster, Roland, Joystick), **ca. 100 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Lust auf Monster? Lust auf Macht? Dann nichts wie ran an Fantasy Empires. Bis zu fünf Spieler können sich hier ihren Traum vom eigenen Königreich erfüllen – oder mit wehenden Fahnen untergehen. Ein Computer-Dungeon-Master wacht über das Geschehen, das mit feiner Grafik, Animation und mit gutem Sound aufwartet. Die CD-ROM-Version unterscheidet sich marginal vom sehr komplexen Disk-Original und ist zur Zeit lediglich als englische Ausgabezu erhalten. Ob es auch hierfür überhaupt einmal eine deutsche Übersetzung geben wird, steht noch in den Softgold-Sternen.





Angriff aus dem All

TOTAL ECLIPSE

3DO (NTSC-Fernseher), **ca. 140 DM**, Hersteller: **Crystal Dynamics**, USA, Muster von: **Dynatex** GmbH, 44135 Dortmund.

Die boshafteste, gefährlichste und hinterlistigste Rasse des Universums hat sich die Erde als Jagdrevier ausgesucht. In Armadastärke fährt die Flotte der Aliens vor, vernichtet kurzerhand erst einmal unsere Sonne und bläst dann zur Menschenhatz



An 3D-Effekten scheiden sich die Geister, und bei den Programmierern wird die Spreu vom Weizen getrennt. Nur wer es wirklich drauf hat, kann 3D-Effekte wie in **Ultima Underworld** oder **Strike Commander** programmieren. Und, nicht zu vergessen: Es bedarf außerdem einer ganzen Menge Rechnerpower. Insbesondere was die Power angeht, hat das neue 3DO einiges zu bieten und stellt das in **Total Eclipse**, dem neusten Game von **Crystal Dynamics**, anschaulich unter Beweis.

Mit einem kleinen Jäger dürft Ihr bei diesem Game in einem einfach genialen 3D-Szenario gegen die gesamte Armada der Bösewichter antreten. Canyons, Berge, Hochebenen, Flußtäler – die Landschaft, über die Ihr fliegt, ist an Realismus kaum zu überbieten. Das Ganze wirkt ein wenig wie X-Wing, nur könnt Ihr hier frei wählen, wo Ihr langfliegt. Nach einem Abschnitt Planetenoberfläche folgt ein Tunnel-Level, in dem Schiebetüren und Geschütztürme zum allgemeinen Inventar gehören. Auch hier habt Ihr wieder an allen Gabelungen freie Wahl, wo es langgehen soll.

In einem Ballerspiel dürfen natürlich Extrawaffen, spezielle Boni und Levelwächter nicht fehlen, und TE macht hier keine Ausnahme. Wie bei 3DO fast schon üblich, bekommt Ihr auch wieder eine großartige Intro geboten. Komplett in 3D gerendert wird das erste Auftauchen der bösen Außerirdischen gezeigt. Dabei werden technische Animationen wie die Raumschiffe, das gigantische Geschütz der Außerirdischen und die Kommandostation der Menschheit genauso perfekt umgesetzt wie die tentakelstarrenden Gesichter der Aliens.





Was hier geboten wird, ist schlicht und ergreifend 3D-Baller-Action at its best. Da kommt kein PC-, kein SNES- und kein Mega-Drive-Game mehr mit. Etwas in dieser Perfektion und Rasanz gibt es zur Zeit nur auf dem 3DO zu sehen.

Die englische Version ist ja schon einige Zeit auf dem Markt, doch jetzt spricht das Tentakel endlich deutsch: Die CD-ROM-Version von DAY OF THE TENTACLE in der Übersetzung durch SOFTGOLD wertet das ohnehin gute Spiel noch einmal auf.

Das sprechende Tentakel

DAY OF THE TENTACLE

PC (386, VGA, Festplatte, DOS 5.0; unterst. alle gängigen Soundkarten), **139,95 DM**, Hersteller: **LucasArts/Softgold**, Muster von: **Softgold**.

Da es schon fast ein Jahr her ist, daß wir **Day of the Tentacle** vorstellten, hier eine kurze Inhaltsangabe: Nach einer dramatischen Auseinandersetzung im *Maniac Mansion* (dieses Spiel ist im Nachfolger enthalten), gehen Grüntentakel und sein purpurner Bruder spazieren. Purpur trinkt von radioaktiv verseuchtem Wasser und rastet völlig aus: Er will die Welt erobern.

Bernard, Hoagie und Laverne bekommen "Hamsterpost" und fahren zurück zum geheimnisumwitterten Haus, wo Hoagie dank Dr. Fred in die Vergangenheit und Laverne in die Zukunft geschickt wird, während Bernard in der Gegenwart bleibt.

In Day of the Tentacle kommt es nicht zuletzt darauf an, zwischen den einzelnen Personen hin- und herzuschalten. Wenn also z.B. Laverne an einem Baum hängt, kommt sie nur herunter, wenn Hoagie 400 Jahre zuvor dafür sorgt, daß dieser Baum gefällt wird. Dazu braucht er aber die rote Farbe, die Bernard in der Gegenwart findet.

Schon die Diskettenversion war mit einem ultralangen Vorspann mit Sprachausgabe versehen. Vielen Fans war das zu wenig. Nun reden die Helden und die Personen, die ihnen begegnen, während des gesamten Spiels – und zwar gekonnt!

Was Edna angeht (Ihr wißt schon, die leicht verrückte Krankenschwester), so hat man den Rat eines gewissen ASM-Redakteurs (hehe) befolgt und eine der Synchronstimme der Sophia aus den *Golden Girls* sehr ähnliche Sprecherin bekommen. Auch die übrigen Charaktere sind mit zum Teil äußerst treffsicheren Sprechern und Sprecherinnen belegt. Ich kam teilweise aus dem Lachen nicht mehr raus.

Bedingt durch Nachladezeiten von der Disk kommt es hier und da zu kleinen Hängern, aber die sind eher rar gesät und fallen daher nicht so sehr ins Gewicht. Digitale Soundeffekte und die bekannt urige Musik unterstützen das gesamte Game, das ansonsten eigentlich nicht verändert wurde (hatte es auch nicht nötig). *Maniac Mansion* wurde nicht bearbeitet; das war aber auch schon bei der Disk-Version nicht anders.

Zu DOTT gibt es gleich noch ein Hint-Book, damit Neueinsteiger leichteres Spiel haben. Es liegt der Verpackung bei. Die Frage, ob man sich DOTT auch dann anschaffen sollte, wenn man die Disk-Version besitzt, ist nicht so ohne weiteres zu beantworten. Das sollte jeder selbst entscheiden – ich persönlich empfand die CD-Version als neues Spielerlebnis.

Wer das Tentakel indes noch gar nicht sein eigen nennt, sollte auf alle Fälle zugreifen. **LucasArts** setzte mit diesem Spiel neue Maßstäbe für witzige Adventures, und da hier weder Waffen noch Fäuste eine Rolle spielen, ist es auch jüngeren Computerspielern sehr ans Herz zu legen.



▲ Wir bringen Sie heil runter

▲ Na, Nikolaus, schon wieder zugenommen?

◀ Washingtons Erinnerungen an die Heimat





DAS SCHWARZE AUGE – Die Schicksalsklinge

PC (286/16, VGA; unterst. Maus, AdLib, SoundBlaster, Roland, Pro Audio Spectrum), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Attic Software**, Muster von: **Hersteller**.

Silbern glänzt das schwarze Auge



Nachdem die Geschichte um die Ork-Invasion und die Schicksalsklinge, die als einziges Mittel diesen Sturm noch aufhalten könnte, sich schon als Disk-Version als ein feines Stück Software etabliert hat (Hitstern in der ASM 6/92), folgt nun eine CD-Version. Von einer einfachen Konvertierung kann keine Rede sein, denn die CD wartet mit über zwei Dutzend Verbesserungen auf. Kern der Bemühungen war das Benutzer-Interface. Hier wurde besonders kräftig gebastelt, um die Steuerung zu optimieren. Die Spielteile 'Handel' und 'Interaktion mit anderen Gruppenmitgliedern' wurden wesentlich überarbeitet. Gründlichst unter die Lupe genommen wurden auch das Gameplay und der Handlungsablauf; beides gestaltet sich in der neuen Version sehr viel logischer.



▲ *Im Tempel darf man um Wunder bitten*



▲ *Nicht gerade ein Urlaubsparadies*

Das leidige Thema 'Reisen' haben die Attics elegant gelöst: Die Geschwindigkeit wurde heraufgesetzt, und Unterbrechungen sind jetzt jederzeit möglich. Ein Facelifting gab's übrigens auch beim Automapping. Besonders schön: Ihr bekommt in den Läden jetzt angezeigt, ob das Zeug, das Ihr kaufen möchtet, von Euren Leuten überhaupt benutzt werden kann.

Verbesserungen findet Ihr bei der 3D-Grafik in den Städten und Dungeons, wo sie vor allem auf Tempo gebracht wurde. Und fürs Ohr wird mit einem direkt von CD spielbaren Soundtrack gesorgt. Allerdings müssen noch ca. 7,5 MByte Festplattenplatz für das Spiel geopfert werden, aber das dürftet Ihr wohl verschmerzen können.

Das eigentliche Anliegen, das Attic mit dieser Version hat, ist klar: Es galt, all die Verbesserungsvorschläge von Hunderten begeisterter DSA-Spieler umzusetzen und ein gutes Produkt noch einmal zu verbessern. Ein Versuch, der geglückt ist!

Urteil: 10 — GUT

Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	10
Atmosphäre:	9
Preis/Leistung:	8

Endlich mal wieder eine CD-Umsetzung die echte Verbesserungen bringt



LANDS OF LORE

PC (386/16, 2 MB RAM, Festplatte, Maus; unterst. AdLib, Roland, General Midi, SoundBlaster), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Westwood Studios**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Hatz nach dem Schatz

Lands of Lore stellt für **Westwood** ohne Zweifel einen wichtigen Schritt dar, war es doch das erste Rollenspiel, das die Jungs aus Las Vegas selbst und unter eigenem Logo veröffentlichten. Alle bisherigen Rollenpiele wurden unter dem SSI-Label herausgebracht, unter anderem auch die ersten beiden Teile der vielgelobten 'Eye of the Beholder'-Trilogie.

Mit 'Lands of Lore' gelang Westwood der eindeutige Beweis, daß man auch ohne den Dungeons&Dragons-Bonus hervorragende Games machen und damit erfolgreich sein kann: In der ASM 9/93 konnte sich das Game verdientermaßen mit einem Hitstern schmücken. Auch in der CD-Version erwartet Euch ein 3D-Rollenspiel mit einer ausgefeilten Hintergrundgeschichte, reichhaltiger wunderbarer Grafik, stimmungsvoll gestalteter Musik und Geräuschkulisse sowie ausgezeichnetem Gameplay.

Abwechslung ist angesagt, und schon in der ersten Stunde Spiel erwarten Euch vier verschiedene Schauplätze, zu denen die Geschichte Euch entführt. Rätsel und Bösewichter sind vom Schwierigkeitsgrad her zu Anfang moderat ausgelegt, lassen Euch aber mit fortschreitendem Spielstand gehörig ins Schwitzen kommen. Gegen Ende des Games wird ein Expertenlevel erreicht, und ohne Tricks und Taktik ist die letzte Schlacht des Spiels nicht zu gewinnen.

Was Besonderheiten und Änderungen bei der CD-ROM-Version angeht, hat sich nicht allzuviel getan. Die guten Nachrichten: Das Game installiert nur einige Steuerdateien auf Eurer Festplatte und läuft ansonsten komplett von der CD. Alle Texte wurden germanisiert, die Sprachausgabe allerdings kann nur auf englisch genossen werden. Neue Soundeffekte gibt es reichlich.



▲ *Vergebliches Warten auf die U-Bahn*

Die schlechten Nachrichten: Das eigentliche Spiel wurde grafisch und spielerisch 1:1 adaptiert. Somit ist die CD-ROM-Version trotz etlicher Extras eigentlich nur für diejenigen interessant, die das Game nicht schon auf Disk haben. Wer aber 'Lands of Lore' bisher noch nicht kennt, der bekommt mit der CD ein wirklich gelungenes Rollenspiel.

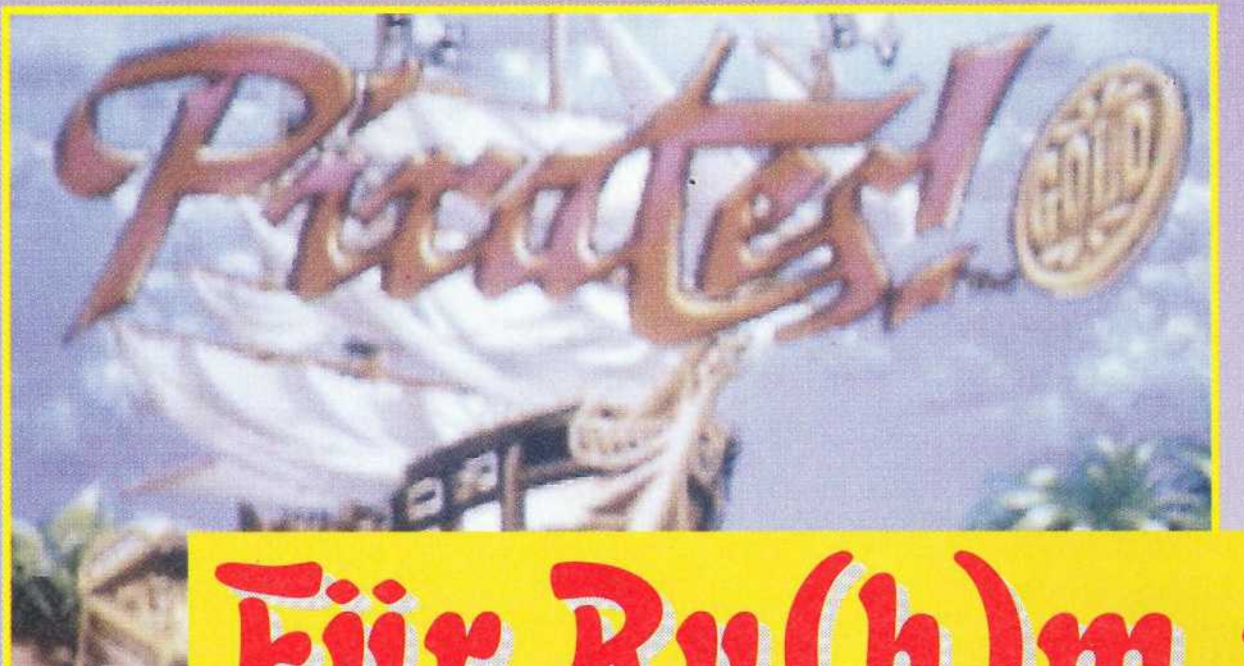
Urteil: 10 — GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	11
Atmosphäre:	11
Dauerspaß:	10

Super Story, schicke Monster, Spielspaß garantiert



Es hat lange gedauert, bis PIRATES! GOLD den Weg zum Amiga gefunden hat – auch wenn es "nur" das Amiga CD32 ist. Doch Besitzer der 32-Bit-Konsole dürfen sich freuen: Was Microprose da vom Stapel läßt, ist ein echter Hit.



Für Ru(h)m und Ehre

PIRATES! GOLD

Amiga CD32, 89,95 DM, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Das Piratenleben ist nicht einfach. Zu dieser Erkenntnis konnte man bereits vor einiger Zeit auf dem PC gelangen, denn dort war **Pirates! Gold** ein Renner. Anscheinend hat es Commodores Edel-Konsole den Programmierern von Microprose ebenfalls angetan, denn das Piraten-Epos gibt es jetzt auch auf einer Silberscheibe für das Amiga CD32.

...und 'ne Buddel voll Rum!

In Pirates! Gold darf man dem Piratentum frönen und sich auf Beutezüge begeben. Was dank der üblichen Rechtsprechung in deutschen Landen... äh, besser gesagt auf deutschen Gewässern ein ziemlich hoffnungsloses Unterfangen sein dürfte, gewinnt im Spiel ziemlich schnell an Geschmack.

▲ *Sextant? Mir kommen keine Schweinereien aufs Schiff!!*

Auswählen darf man seine Lieblingsrolle; verschiedene Nationalitäten stehen auf dem Programm. Für welche man sich entscheidet, ist egal – wichtig ist nur, daß man später nicht Schiffe aus dem eigenen Land überfällt. Doch dazu gleich mehr.

Bevor man jedoch über die Klinge springen läßt, muß man selbst erst mal einen Zweikampf ausfechten. Man wird nämlich selbst überfallen und muß sich dem gegnerischen Kapitän zum Kampf stellen. Mittels einer ausgereiften Kampftechnik (mit fünf Fingern gleichzeitig die Richtungs- und Feuertasten malträtieren!) kann man diesen Kampf nicht nur als Sieger beenden. Je nachdem, wie viele Treffer man einstecken muß, sinkt oder steigt die Bewunderung für den neuen Käpt'n unter der Mannschaft.



▲ *Kurzes Geplänkel mit unliebsamen Vorgängern*

Als frischgebackener Pirat hat man vielleicht viel Mut und noch mehr Ideen, aber leider hapert es mit den Barmitteln. Also geht man gleich auf See und hält nach lohnenden Objekten für eine kleine Piraterie Ausschau. Alsbald trifft man auf Schiffe, die unterwegs sind und verschiedene Ladungen haben. Jetzt stellt sich die Frage "Überfallen oder nicht?".

Segelt das Schiff unter der Flagge des Landes, dem man selbst angehört, sollte man die Finger davon lassen. Andere Schiffe sind kein Problem. Der Grund ist folgender: Da sich einige Länder im Krieg miteinander befinden, kann es sein, daß man schnell zu "des Königs Pirat" wird – in Hollywoods Historienschinken eine immer wieder gern genommene Rolle.

Die Beute eines Überfalls sollte man gerecht aufteilen. Macht man das nicht, dann kann es passieren, daß die eigene Mannschaft einen sehr schnell zum Teufel jagt. Unterwegs kann man Häfen anlaufen oder überfallen. Entscheidet man sich für die erste Möglichkeit, dann kann man verschiedene Orte in der Stadt aufsuchen, zum Beispiel eine Schenke, eine Bank, den Schiffbauer oder den Gouverneur. Dort kann man um Amnestie bitten und erhält diese auch (gegen Geld – soweit zum Thema Politiker und Herrscher), wenn man sich für die Pläne des Gouverneurs einspannen läßt.

▲ *Yo, Käpt'n – erzähl mal, wie das damals war*

Pirates! Gold auf dem Amiga CD32 ist eine Augenweide. Begrüßt wird man durch ein supertolles Intro mit Raytracingfiguren und -hintergründen. Dann das Spiel: Nicht nur die Seegefechte werden optisch gut dargestellt, auch die Stadtoperationen sind einfach nur gut. Dazu gibt's eine stimmungsvolle Seefahrermusik.





CONSPIRACY

PC (386/20, VGA; unterst. AdLib, SoundBlaster, Maus, Joystick), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Virgin Interactive**, England, Muster von: **Die Cassette**.

SCHLAMPEREI IM KGB

Ort der Handlung: der KGB, Abteilung interne Korruption. Held des Geschehens: Maxim Rukow, aufrechter Reformgenosse und strafversetzt. Seine Aufgabe: im Angesicht von Perestroika und Glasnost Schlendrian und Korruption im KGB aufdecken – oder unter den Teppich zu kehren, je nachdem, wie es dem lieben Vorgesetzten gerade in den Kram paßt.

Nicht nur in Moskau muß sich Maxim mit undurchsichtigen Charakteren, Mord, Drogenhandel und Komplotten herumprügeln, Ihr werdet in seiner Rolle auch ein bißchen durchs Umland fahren und dort Klarheit in das Gewirr aus Lügen, Halbwahrheiten und Fakten bringen. Ein ungewöhnliches Szenario, soviel ist sicher, dessen Grafik sehr deutlich die Handschrift der Cryo-Truppe trägt, die auch für das Hitprogramm Dune verantwortlich zeichnete.

Als brandneu ist **Conspiracy** allerdings wirklich nicht zu bezeichnen, denn bereits in der ASM 11/92 wurde die PC-Disk-Version (damals noch mit dem knappen Titel 'KGB') einem gründlichen Test unterzogen und wohlwollend für gut spielbar befunden. Warum ausgerechnet jetzt noch eine CD-Variante herauskommt, ist eines der großen Geheimnisse des Universums.

Ein Wort der Warnung muß Euch jedoch mit auf den Weg gegeben werden: Conspiracy ist nichts für Leute, die sich mal eben ein Stündchen mit einem Spiel amüsieren wollen. Die Handlung ist sehr ungewöhnlich, die Rätsel sind knochenhart, und wer nicht über viel Geduld und analytische Phantasie verfügt (das ist in diesem Fall echt kein Widerspruch), wird spätestens beim zweiten Einsatz hoffnungslos hängenbleiben.

Das haben auch die Programmierer des Games erkannt und auf geniale Art für Abhilfe gesorgt. Der einzige große Unterschied zum Original-KGB besteht nämlich in einer tollen Hilfefunktion, die Ihr fast immer aufrufen könnt: Mäxchen Rukows Pappi, selbst einmal KGB-Agent und inzwischen auf Wolke 9 beheimatet, sorgt digitalisiert in Wort und Bild für Gedankenblitze. Und der Papa wird von niemand anderem als von Altstar Donald Sutherland gespielt. Das mag als Entschuldigung dafür gelten, daß zwar (fast) alle Screen-Texte auf deutsch sind, Donnie aber munter Englisch mit Untertiteln spricht. Der Atmosphäre des Games tut das in keiner Weise Abbruch.



▲ *Väterlicher Vorgesetzter*

ASM Urteil: 9 — GUT

Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	10
Atmosphäre:	9
Preis/Leistung:	8

Aus alt mach neu, nicht zu Eurem Schaden

DRAGONSPHERE

PC (386/16, 2 MB RAM, MSCDEX ab V 2.1; unterst. EMS, XMS, Maus, AdLib, Roland, SoundBlaster, Covox), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Aufgepeppt

Da müht sich nun ein braver Blaublüter 20 Jahre lang nach besten Kräften, das Land von schlechtem Essen, bösen Schwiegermüttern und gierigen Zauberern rein zu halten, und plötzlich rafft ihn der Sensenmann dahin. Kleiner Trost: Die englische Softwarefirma **Microprose** zeigt sich großzügig und will dem Herrn ein Denkmal setzen – in Gestalt des Adventures **Dragonsphere**.

Allerdings wird bei Microprose zunächst einmal kräftig gespart (müssen wir schließlich alle) und versucht, die Ideen der Programmierer auf Disketten zu bannen. Kurz vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin kommt – zum Glück für uns – den Bossen die Erleuchtung: Das läßt sich ja gar nicht ordentlich auf die schlappen Scheiben quetschen. Spendieren wir seiner Hoheit einen silbernen Grabstein. Gesagt, getan. Ganz im Stillen wurde die Disk-Produktion eingestellt und die Programmierermannschaft noch mal an ihre Maschinen geschickt.

Tja, und jetzt ist aus einem netten Durchschnitts-Adventure ein richtiges kleines Juwel geworden. Euer Held wandert munter durch vier sehr unterschiedliche Landstriche des Königreichs und versucht, den bösen Zauberer zu entschärfen. Die Rätsel bestehen zwar zum Teil durchaus genretypisch aus dem Einsammeln und richtigen Anwenden von diversen Gegenständen, fordern auf der anderen Seite aber auch häufig den Einsatz von viel Phantasie, wenn die ausgetretenen Adventure-Pfade verlassen werden. Für die 250 möglichen Punkte müßt Ihr Euren Denkapparat echt auf Trab bringen.

Grafik und Animationen sind sehr ansprechend ausgefallen und spiegeln die abwechslungsreichen Stimmungen der einzelnen Schauplätze sehr schön wieder. Die musikalische Untermalung bekommt zwar keine goldene Schallplatte für überragende Originalität verliehen, Eure Ohren solltet Ihr aber dennoch spitzen, denn Microprose hat dem Game eine 1a-Sprachausgabe mit draufgepackt.

◀ *Schon mit "Sesam, öffne Dich" probiert?*

Fliegende Bonsai-Beete ▶



Comics auf CD

Bildergeschichten einmal anders

Comics – von vielen Verknöcherten gern als "Sprechblasen-Schundliteratur" gescholten, sind den Computerspielen in den letzten Jahren immer näher auf die Pelle gerückt. Comicfiguren wurden zu Spielhelden und umgekehrt. Jetzt kommt der nächste Schritt: Comic goes CD!



Die Comic-Welt ist im Aufbruch. Zwar war die Bildgeschichte immer schon ein experimentierfreudiges Medium, in dem Innovationen schneller Fuß fassen konnten als in fast jedem anderen Kulturzweig, aber einem so nachhaltigen Einfluß wie dem der Videospiele war das Medium noch nie ausgesetzt. Zu Dutzenden werden Comic-Figuren zu Helden ihrer eigenen Telespiele und bringen so Comic-Humor und Comic-Action auf den Bildschirm. Aber die Beziehung ist keine Einbahnstraße, auch die Comic-Welt selbst wurde durch den Computer völlig verändert. Am deutlichsten zeigt sich das bei den 'Superhelden'-Comics, die an sich ein uramerikanisches Genre sind, aber auch in Europa und Japan immer mehr Anhänger finden. Zunächst einmal rückten die Computer in den Comics nur inhaltlich ins Scheinwerferlicht. Hi-Tech wurde großgeschrieben, und kaum eine Story kam mehr ohne Computer aus. William Gibsons Cyberpunk-Buchrevolution 'Neuromancer' ging auch an den Comics nicht spurlos vorbei. Virtuelle Realität und künstliche Intelligenz gehörten quasi von einem Tag auf den anderen zum Grundrepertoire einer soliden Geschichte.



Auch in der Herstellung machten sich Computer immer mehr breit. Die meisten Comics sind ohnehin schon lange nicht mehr die Leistung eines einzelnen, sondern das Resultat gezielter Teamarbeit. Storyschreiber, Zeichner, Tuscher und Koloristen sind verantwortlich für die Entstehung eines Comics, und sie alle werden ständig mit dem Einfluß des Computers als Werkzeug konfrontiert. Dank neuer, leistungsfähiger Grafiksoftware werden viele Comics heute schon komplett im Computer koloriert, zum Teil mit erstaunlichen Ergebnissen.



Neue Geschichten

Jahrzehntelang teilten sich zwei Giganten der Verlagsbranche den größten Teil des lukrativen Comic-Geschäfts. Fast völlig ohne Konkurrenz brachten diese Verlage lange Jahre viel Blödsinn heraus. Zwar gab es durchaus auch vielversprechende Geschichten und Serien, doch den Löwenanteil gerade der Superhelden-Stories stellten billige und ziemlich dusselige Serien dar.



Im Laufe der 80er Jahre änderte sich die Situation langsam, aber gewaltig. Die mit Comics aufgewachsenen amerikanischen Jugendlichen wurden berufstätig. Einige davon landeten im Verlagsgeschäft, wurden Zeichner oder Texter. Sie setzten nun all die Ideen um, die sie selbst beim Lesen von Comics gehabt hatten. Vor allem begannen sie, den hirnlosen Geschichten den Kampf anzusagen. Kritikfreudig und innovationsbegeistert ließ diese neue Generation der Comic-Künstler ihre Superhelden auf echte Kriminalität, Drogen und alltägliche soziale Mißstände los. Die Superhelden begannen, erwachsen zu werden.

Die nächste Phase in der Veränderung der Comic-Landschaft war erreicht, als die neue Zeichner- und Textergeneration bemerkte, was die großen Verlage mit ihren guten Ideen machten: Sie wurden gnadenlos ausgeschlachtet, die Zeichner beispielsweise verloren alle Rechte an ihren Bildern, und den Profit strichen die Verlagsbosse ein. Als Reaktion darauf machten sich viele Comic-Künstler selbständig. Dutzende mittlerer und kleiner Comic-Verlage entstanden. Diese Unternehmen im Autorenbesitz bilden heute den Kern innovativer amerikanischer Comic-Kunst.

Aus dieser Ecke stammen auch viele Computer-Comics wie zum Beispiel **Dona Matrix** von Mike Sanez. Die Geschichte um einen 'Lustandroiden', in den zufälligerweise das Programm eines Terminators eingespeist wurde, ist komplett in Rendergrafik realisiert.

Animation und Sprachausgabe

Noch einen Schritt weiter geht die amerikanische Firma **Malibu Comics**, die ihre Serien **Prime**, **Hard Case** und **Freex** auf CDs gepreßt unter der Bezeichnung **CD-ROMIX** auf Eure Computer losläßt. Grundlage der CDs sind die Heftversionen der Geschichten. Diese wurden per Scan in den Computer gebracht, dort stellenweise nachkoloriert, mit Animationen ein wenig aufgepeppt und mit guter Musik unterlegt. Der Clou ist, daß der Text in den Sprechblasen auch komplett gesprochen wird. Das Resultat dieser ganzen Mühe ist eine spannende Diaschau mit Hörspiel. Außerdem gibt's noch ein Interview mit den Textern der Vorlage. Die CD-ROMIX sollen in Kürze auch hier in Deutschland erhältlich sein, für ca. 30 DM pro CD.









CD-ROM

Wenn einer eine Lampe reibt

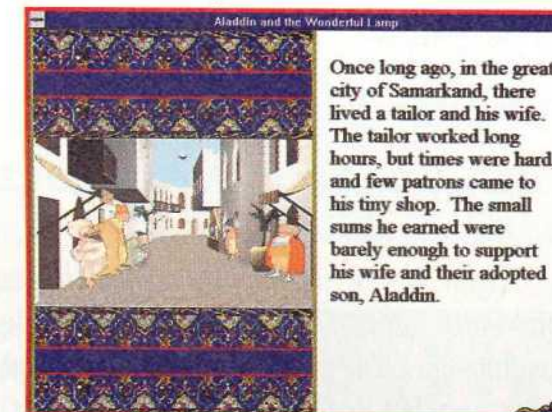
Schöne Prinzessinnen, Wunderlampen, Dschinns und Helden – das läßt auf verstärkte Präsenz der 1001-Nacht-Fraktion schließen. Richtiger Schluß, denn mit diesem Titel tauchen die E-Book-Macher tief in den Ozean der Geschichten aus arabischen Nächten...

ALADDIN AND THE WONDERLAMP

PC (386SX, 2 MB RAM, MSCDEX ab V 2.2, SVGA, Maus, Windows 3.1, MPC-kompatible Soundkarte), **ca. 100 DM**, Hersteller: **E-Book**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Die Geschichten, mit denen die schöne Scheherazade ihren Gemahl, den rachsüchtigen Sultan, 1001 Nächte lang daran hinderte, sie aufs Schafott zu schicken, haben schon seit ihrer ersten Übersetzung ins Englische im 19. Jahrhundert Bestsellerqualitäten bewiesen. Die Geschichte um den Straßenjungen Aladin und seine Wunderlampe steht dabei auf der Popularitätsliste ganz weit oben. Nach reichlich Filmumsetzungen und einigen Computerspielen gibt es die 'Originalgeschichte' jetzt auch als elektronisches Buch.

Die Herstellerfirma E-Book präsentiert schon ein rundes Dutzend hübsch gemachter CD-"Bücher" zu allen möglichen Themen. Der Spaß läuft in einer Windows-Umgebung; der größte Teil des "Buchs" verbleibt dabei auf der CD und wird bei Bedarf nachgeladen. Aladins Geschichte beginnt mit einer Ansprache Scheherazades, die in Full Motion Video präsentiert wird, wenn auch nur in einem kleinen Fenster. Außer im zugehörigen Textfenster wird Scheherazades Monolog auch als glasklare Sprachausgabe präsentiert.



▲ *Ein ruhiger Tag in den Gassen von Samarkand*

Danach folgt die eigentliche Geschichte, immer mal wieder unterbrochen von der Erzählerin. In die Story könnt Ihr hin und wieder auch aktiv eingreifen. So dürft Ihr mal entscheiden, welche Frucht Aladin klaut, welchem Tunnel er folgen soll, ob er die Lampe oder den Schatz wählt oder ob er die Lampe überhaupt reibt oder nicht. Die Geschichte wird auf dem Bildschirm seitenweise präsentiert. Jede Seite besteht je zur Hälfte aus Grafik und Text. Die stellenweise eigenwilligen Bilder wurden in einer Technik realisiert, die auf gezeichneten Charakteren basiert, die in gerenderte Schauplätze hineinkopiert werden. Gelegentliche Animationen lockern die zumeist statischen Bilder etwas auf. Um die drei Lieder und auch den Text der eigentlichen Story zu hören, sind jedoch je nach Hardwarekonfiguration einige Klimmzüge nötig, da sich das Installationsprogramm in dieser Hinsicht als wenig flexibel erweist.

Die Idee der E-Book-Leute ist eigentlich nicht schlecht, die Realisierung und Präsentation läßt allerdings noch einiges zu wünschen übrig.

Urteil: 9 — GUT

Grafik:	8
Sound:	9
Ablauf:	8
Dauerspaß:	8
Idee:	9

Für Leute, die Englisch nicht nur lesen, sondern hören möchten



Was fürs Auge

Allmonatlich tummelt sich so einiges sowohl in den Kinos als auch in den Videotheken, im Recorder und neuerdings auch in der CD-Konsole. Was ist damit gemeint? Ganz einfach: Wir werden demnächst auch über Filme auf CD berichten, die auf dem Philips CDI auf dem Amiga CD32 oder auf dem PC mit MPEG-Karte laufen. Doch nun zu den ganz aktuellen Dingen.

Nach dem wirklich durchschlagenden Erfolg, den *Wayne's World* weltweit erzielte, kommt nun der zweite Teil in die Kinos und damit sicherlich auch bald als Spiel auf Eure Computersysteme: **Wayne's World 2** (UIP). Was ist los mit den abgefahrenen zweien? Na ja, sie haben ihre Haare gekürzt und sich am College eingeschrieben. Nachts geht's dann in ihrem neuen Loft-Studio rund, wo sie ihre Late-Night-Cable-Show senden.

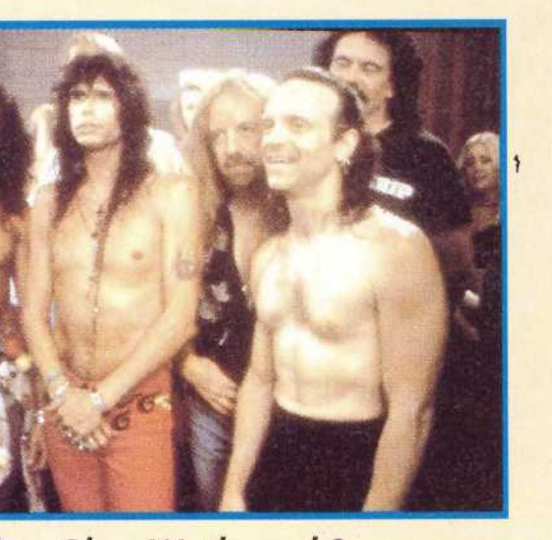
Wayne möchte so gerne etwas Ausgefallenes machen. Eines Nachts hat er einen wüsten Traum: Ein nackter Indianer steht vor seinem Bett und bittet ihn, mitzukommen. Nach einem Marathon durch die Wüste erscheint plötzlich Jim Morrison von den Doors auf der Bildfläche und macht ihm den wilden Vorschlag eines Mammut-Rock-Konzerts in Aurora. Dazu gibt der auf geheimnisvolle Weise verstorbene Musiker auch noch Tips: Zum Beispiel solle der Roadie Del Preston angesprochen werden, um Aerosmith an Land zu ziehen.

Schweißgebadet wacht Wayne auf. Just in diesem Augenblick erscheint Garth auf der Bildfläche, um dem Freund eine Pizza zu bringen. Wayne erzählt ihm seinen Alp, und Garth findet die geschilderte Idee absolut super. Die beiden jetten nach London, um den Roadie zu finden, doch sie haben Pech, denn der gute Del hat sich schon zur Ruhe gesetzt. Als Wayne schließlich die Geschichte des traumhaften Zusammentreffen mit Jim Morrison erzählt, ist der Pop-Pensionär schließlich doch noch dabei.

Auch im Privatleben unserer Helden geht's wie immer rund: Wayne ist eifersüchtig, und Garth baggert mit Honey Hornee ein neues "Babe" an. Durch die beiden Babes lassen sich unsere Buben aber nicht von ihrem Vorhaben abbringen: Waynestock – Ähnlichkeiten mit bereits gelaufenen Konzerten sind absolut beabsichtigt – soll durchgeführt werden.

Mit Hilfe von Del Preston stellen sie eine Roadie-Gruppe auf die Beine. Ihre alten Freunde Milton, Terry und Neill sind mit von der Partie. Die schlagkräftige Truppe beginnt ihre Arbeit. Es ist aber noch ein langer Weg bis Waynestock, und allerlei Schwierigkeiten warten auf unsere Helden – angefangen beim Ordnungsamt, das Tonnen von Papier ausgefüllt sehen möchte. Jedoch hießen unsere Helden nicht Wayne und Garth, wenn sie sich durch solchen Pillepallekram ins Bockshorn jagen lassen würden. Die große Frage bleibt: Werden auch genügend Leute zum Waynestock-Event kommen?

Kinostart für den Streifen ist der 24. März. Wenn dieser Teil 2 das hält, was er verspricht, ist der Totalangriff auf die Lachmuskeln vorprogrammiert. Wer noch mehr über Wayne's World 2 wissen will, findet bei Bastei Lübbe das Buch zum Film und bei WEA den Original-Soundtrack. Mein Tip: Geht hin!



▲ *Ist das ein Oben-Ohne-Wettbewerb?*



▲ *Wayne's World 2: Au Backe, mein Gebiß*

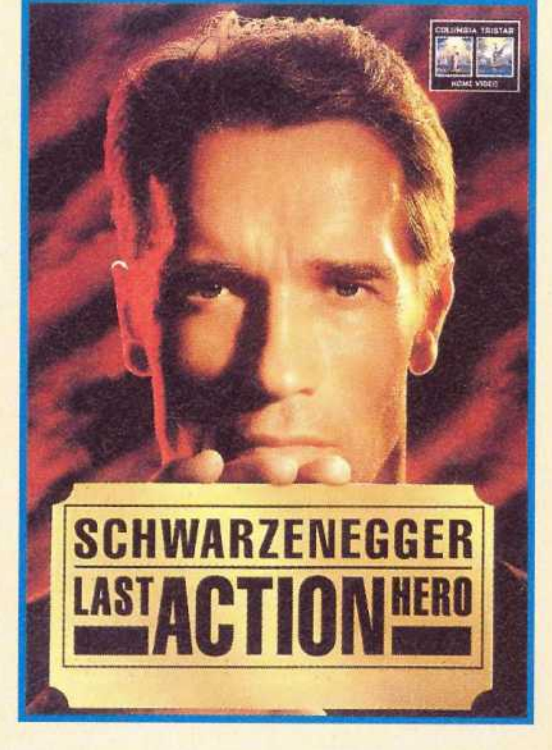


▲ *Wayne's World 2: Gleich und gleich gesellt sich gern*

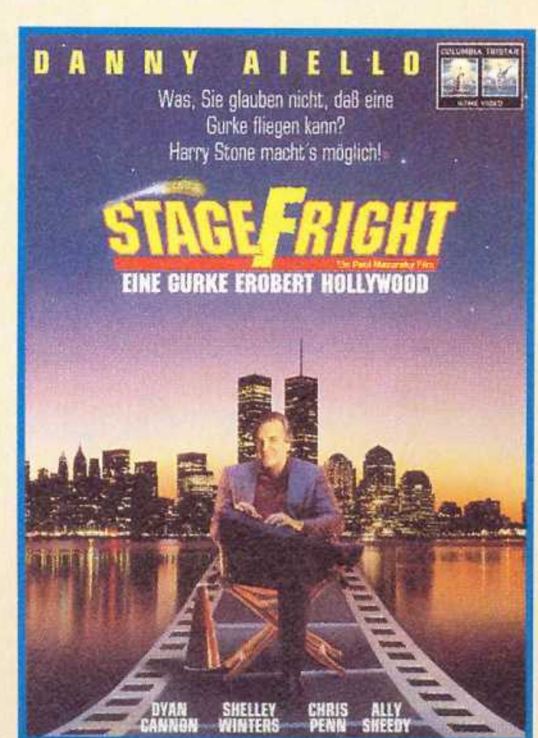
Neu auf Video

Nach dem Desaster in Amerika und dem Erfolg in den deutschen Kinos kommt **Last Action Hero** (Columbia Tristar Home Video – FSK ab 12) mit Arnold

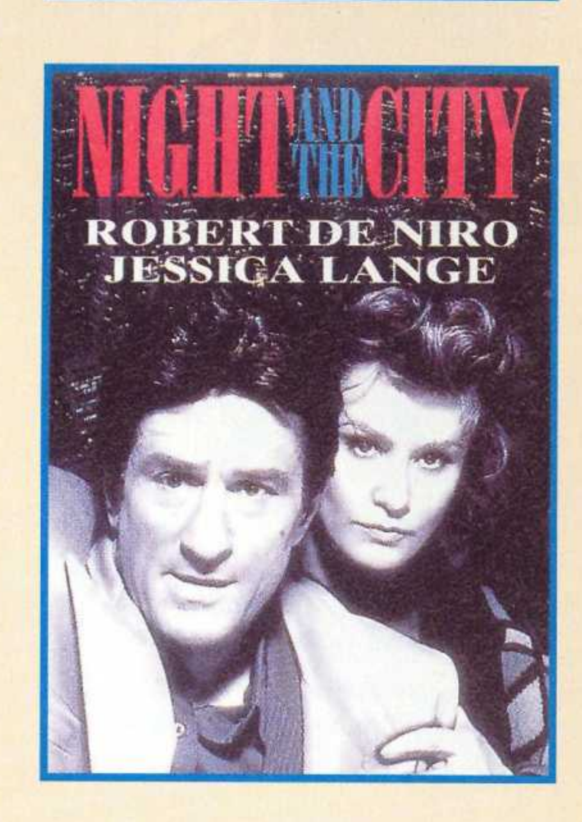
Schwarzenegger nun in die Videotheken. Zur Erinnerung: Jede freie Minute rennt der elfjährige Danny (Austin O'Brien) ins Kino. Sein absolutes Leinwandidol ist Jack Slater (Arnold Schwarzenegger), der Superaction-Kinoheld. Danny hat bisher keinen seiner Filme versäumt. Als er vom Kinovorführer ein magisches Ticket geschenkt bekommt, geschieht das Unglaubliche: Danny landet mitten im neuesten Jack-Slater-Film! Das, was dort abgeht, übertrifft des Jungen kühnste Träume, jedoch auch Slaters schlimmste Befürchtungen. Mein Tip: Ansehen lohnt.



Harry Stone (Danny Aiello) ist ein denkbar glückloser Regisseur. Seine letzten Filme sahen nur seine treuesten Fans, er hängt total durch. Gerade wurde sein jüngster Streifen "Eine Gurke erobert Hollywood" abgedreht, und – dieser Film ist ihm peinlich. Die Premiere rückt näher, und Harry wird's immer mulmiger zumute. Zum Glück hat er Unterstützung, und zwar in moralischer Form. Sowohl seine Verflossenen als auch seine neueste Flamme möbeln sein angekratztes Ego wieder auf und helfen ihm aus der Krise und bei seinem Lampenfieber. **Stage Fright – Eine Gurke erobert Hollywood** (Columbia Tristar Home Video – FSK ab 12 Jahren) strapaziert die Lachmuskeln und ist als Family-Film zu empfehlen.

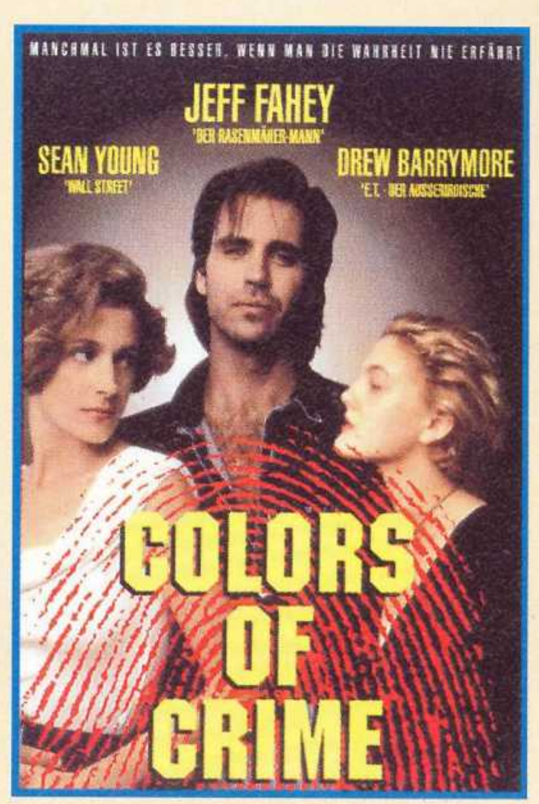


Kommen wir zu der Rubrik der Kaufvideos: Zwei absolute Superstars – Robert de Niro und Jessica Lange – spielen die Hauptrollen in **Night and the City** (VCL Communications – FSK ab 12 Jahren), der ab sofort zum Preis von 39,95 DM im Fachhandel erhältlich ist. Kurz der Inhalt: Die Straßen und die Kneipen der Großstadt sind Harry Fabians (Robert de Niro) Revier. Überall wittert der windige Anwalt seine Chance, schnelles Geld mit Bagatellfällen zu machen. Als ein Boxer bei einer Schlägerei in einer Disco verletzt wird, überredet Fabian das Opfer, vor Gericht zu ziehen. Doch Harry hat sich verkalkuliert, die Verhandlung regelt die Boxmafia. Gedemütigt holt er zum Vergeltungsschlag aus: Mit nicht ganz sauberen Methoden arrangiert er einen Boxwettbewerb. Und das bringt ihm Feinde. Mit dem Plan, bei den großen Ganoven mitzumischen, fällt Harry sein eigenes Todesurteil. – Na gut, was soll man sagen: Die Besetzung ist auf alle Fälle sehr vielversprechend.



Ebenfalls mit einer Starbesetzung wartet unser zweiter Kaufvideo-Vorschlag auf: Jeff Fahey aus *Der Rasenmäher-Mann*, Sean Young aus *Blade Runner* und Drew Barrymore aus *E.T. – Der Außerirdische* stehen im Mittelpunkt von **Colors of Crime** (VCL Communications – FSK ab 16 Jahren). Kurz die Story: Ein Mann wird ermordet. Die einzige Zeugin beschreibt dem Polizeizeichner Jack (Jeff Fahey) den Täter, eine Frau: Jacks Frau Rayanne (Sean Young). In Panik läßt Jack die Zeichnung verschwinden und übergibt seinem Chef die Skizze eines fiktiven Gesichts. Zu Jacks Entsetzen wird schon bald eine Frau verhaftet, die seiner Zeichnung aufs Haar gleicht. Mit einer falschen Anschuldigung auf dem Gewissen versucht Jack, den Mord auf seiner Art zu klären. Vor seiner Frau verschweigt er den Fall.

Als die Zeugin (Drew Barrymore) tot aufgefunden wird, gerät Jack unter massiven Mordverdacht. Die Suche nach dem Mörder wird für die Polizei und alle Beteiligten zum Wettrennen, das vom Tod bestimmt wird. Ein Komplott der Intrigen, verbotenen Affären und gefährlichen Racheakte explodiert. – Für 39,95 DM ist bei der Besetzung Hochspannung angesagt.



Nicht nur für Kiddies

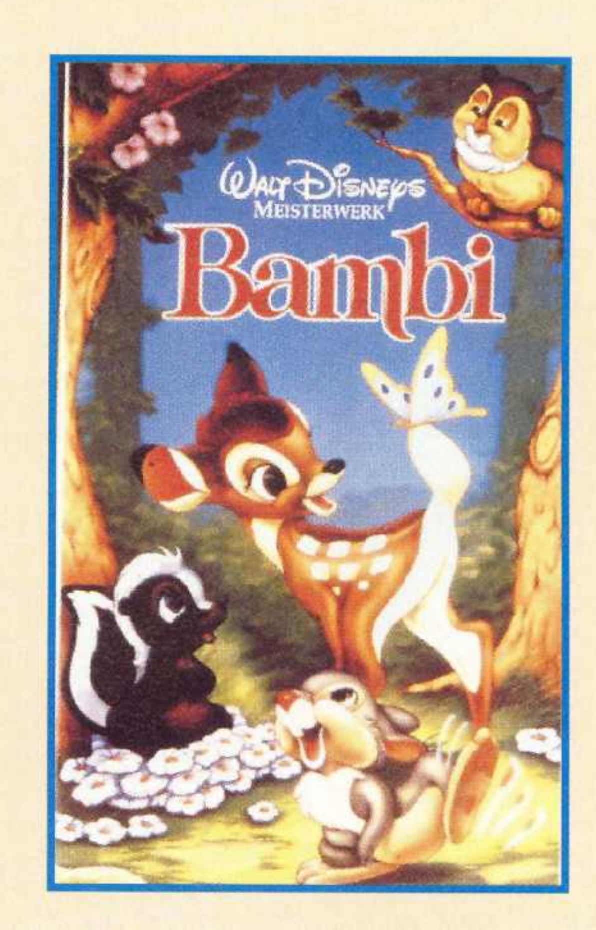
Einer der größten Disney-Erfolge ist seit kurzem neu aufgelegt im Handel erhältlich: **Bambi.** Seit über 50 Jahren ziehen die Abenteuer des putzmunteren Rehkitzes und seines Freundes Klopfer Generationen von Kindern und auch Erwachsene in ihren Bann. Bambi ist ein wahres Meisterwerk der Animationskunst, das Disneys atemberaubende Zeichentrickwelt mit der Wirklichkeit des Lebens in freier Wildbahn verbindet.

Sehr einfühlsam beschreibt Disney Bambis Weg zum Erwachsenwerden – vom kleinen, neugierigen Rehkitz zum stattlichen Hirsch. Noch klein und tapsig, lernt Bambi das muntere Kaninchen Klopfer und das schüchterne Stinktier Blume kennen. Gemeinsam entdecken sie die vielfältigen Geheimnisse des Waldes und werden so Freunde fürs Leben. Bambi ist ein Disney-Klassiker, der mir unter die Haut gegangen ist. Der Film ist ohne Altersbeschränkung zum Preis von 49,94 DM (im Vertrieb der Buena Vista Home Video GmbH) im Handel erhältlich.



▲ ***Bambi: recht vorwitzig, der kleine Bursche***

Das wär's für dieses Mal an Vorschlägen für Eure Augen und natürlich auch Ohren. Bleibt mir nur noch, Euch viel Spaß beim Schauen zu wünschen. Haltet die Ohren steif, die Augen blank und grüßt Euren Videorecorder von mir.







Ohren-Power



Musik-CDs

Neues von der Audio-Front

Eigentlich hatte ich es schon aufgegeben, über die Medien mal gute Musik in die Ohren zu kriegen, seitdem der Kultsender DT 64 zugemacht hat und Radio Bremen 4 immer mehr ein Kommerzsender geworden ist. Doch auf dem neuen (und verschrienen) TV-Sender VIVA gibt's jetzt die Rocksendung schlechthin: WAH WAH. Solltet Ihr Euch mal reinziehen. Guter Stoff, coole Moderation, ehrlich. – Nun aber zu den Highlights des Monats.



For Love not Lisa
Merge (Eastwest Records)

Vier Jungs aus Kalifornien haben die Achterbahn für sich entdeckt. Post-Grunge heißt die Devise, wenn die Soundstruktur auch ähnlich wie bei Soundgarden ist. Doch in Sachen Instrumentierung und Voice geht man bei "For Love not Lisa" bedeutend härter ins Gebet. Immer wieder überrascht die Band mit unverhofften Breaks, die nicht selten in seichte Gewässer surfen. Da kommen Erinnerungen an die Schrammel-Pop-Balladen auf, die Mitte der 80er in England populär waren (Stichwort: Wedding Present und Co.)

Erstaunlicherweise hat der Sänger ein Faible für die Experimental-Poems von den Doors ("The End"). Absolutes Highlight ist der Titelsong "Merge", ein 13-Minuten-Epos in Metal-Doom-Manier und schönster Endzeitstimmung. Stimmungsmäßig hält sich der Sänger stark an die Vorlage Jim Morrison, hängt ihn aber musikalisch mit guten Effekten und besserer Instrumentierung ab.

»Metal-Doors«



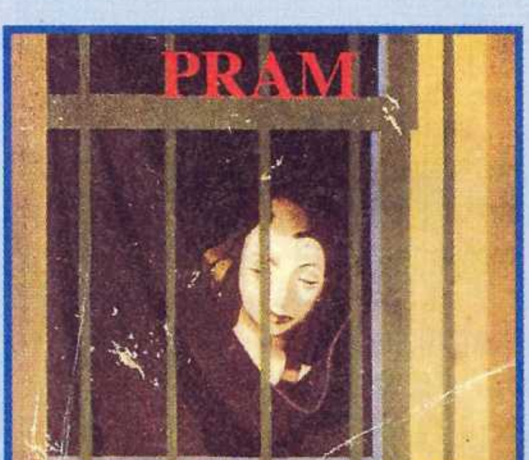
Hoss
Bring on the Juice (Dog Meat Records)

Wow, hier hat doch noch eine Band den alten Geist wiedergefunden. Dieser Band bescheinige ich, daß sie zu lange bei Burn-Out-Zeiten in der australischen Sommersonne gestanden hat. Die haben ihr Gehirn auf jeden Fall zu mindestens 70 Prozent gegrillt. Die jaulenden Gitarren klingen stark nach dem Klassiker "Union Carbide Productions". Aber auch der Baß hat dieses gewisse subversive Element, das Dir als Hörer eintrichtert: Beeil Dich, es gibt nur noch wenige Sitzplatz-Karten für den Weltuntergang. Streckenweise meint man, die Instrumente seien in Eigenbau entstanden: Schon mal versucht, aus 'nem Eierschneider 'ne Gitarre zu bauen?

Für mich DER Song auf "Bring on the Juice" ist "The Tiredest Man", der einen hypergenialen Groove hat. Ansonsten sind zwar keine echten Ohrwürmer dabei, aber dafür sind die Songs durch die Bank weg in Ordnung und brettern durch Lautsprecher wie eine Dampframme in der Küche. Vorbild der australischen Hoss dürften wohl ohne Frage Radio Birdman (australische Kultband Anfang der 80er) sein. Schließlich klingen sie wie Radio Birdman auf Speed. Letztendlich liegen sie im unteren Spitzenfeld in Sachen Aussi-Mucke.

»Gehirnthriller«

Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Plattenversand, Hamburg, zur Verfügung gestellt.



Pram
The Stars are so big... (Pure Records)

Mit Pram kam wieder einmal eine Scheibe auf meinen Schreibtisch geflattert, die ohne Wenn und Aber mit bewährten Songstrukturen soviel anzufangen weiß wie Klaus mit einem Deoroller. Minimalistisches Anarchogewimmer auf allem, was Geräusche macht. Experimentelle Musiker, die sich "stilsicher" auf den Pfaden von Throbbing Gristle und den TV Personalities bewegen. Der Gesang – unbarmherzig neben der Rille – erinnert dagegen stark an Tuxedomoon. Hier von Songs zu reden, wäre genauso vermessen, als wenn man Motörhead als Urbegründer der Esoterik bezeichnen würde. "The Stars are so big..." ist eher Kunst als Ohrwurm und wird wohl absolutes Minderheitenprogramm bleiben. Velvet-Underground und TV-Personalites-Fans sollten sich dezent ranwagen, der Rest läßt lieber die Finger weg.

»Kunstfehler?«

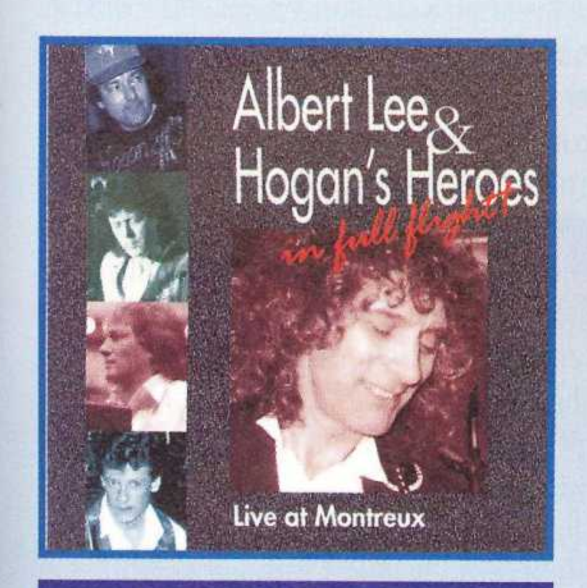


Sue Foley
Without a Warning (Intercord)

Ey, Leute, ich habe mich verliebt! Blues-Rock von 'ner Frau? Na ja, da war ich eigentlich immer skeptisch. Da gibt's halt 'ne Menge netter Versuche, aber die meisten liegen dann doch eher unter "ferner liefen". Sue Foley gehört auf jeden Fall zu den Gewinnern. Ihre Gitarre groovt, als wäre sie mit dem Griffbrett an der Hand geboren worden. Und dazu sieht sie sogar noch gut aus. Auf "Put your money where your mouth is" wird sie übrigens von der genialen Bluesröhre Angela Strehli begleitet, die gerade in Sachen Stimme noch ein wenig mehr drauf hat, als Sue "Ich-habe-den-Blues" Foley.

Sue müßte sich mal mit einer Flasche Wild Turkey und einer Schachtel "Camel Ohne" auf dem Lokus einsperren, dann gäbe es ein wenig mehr Feeling in die nasale Stimme. Dafür kann sie aber Gitarre spielen wie keine zweite. Mein Expertenurteil: Geht ab wie Speedy Gonzales.

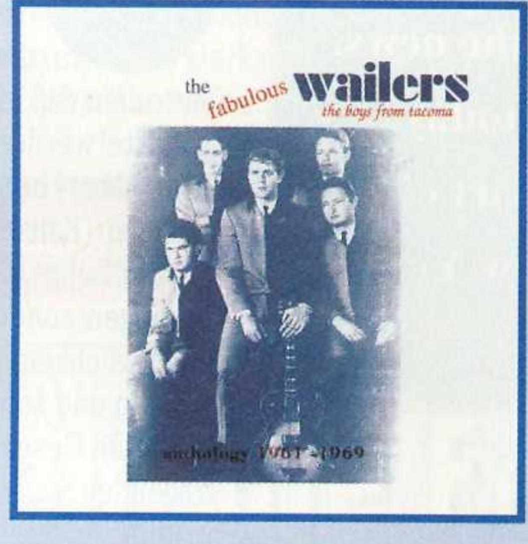
»Starke Blues-Rock-Lady«



Albert Lee & Hogan's Heroes
In Full Flight (CAS-Records)

Wo tu' ich ihn hin, wo tu' ich ihn bloß hin? Albert Lee ist wieder einer von der Spezies, deren Vertreter in 3000 Schubladen passen. Rock, Soft-Rock, Blues, Jazz, Hillbilly, Country und Was-weiß-ich-nicht-alles. Die Musiker verstehen zwar ihr Handwerk, haben aber irgendwie keine klare Zielgruppe und toben sich im Mainstream aus. Wie war das doch mit "es jedem recht machen"? Streckenweise reichen die "Heroes" dicht an Chris de Burgh und Elton John heran. Aber auch das halten sie nicht durch und versauen sich das Image im nächsten Song mit einer Art Hardcore-Boogie. Trotz der tollen Aufnahmequalität (immerhin eine Live-Scheibe) ist "In Full Flight" nichts Halbes und nichts Ganzes.

»Mainstream-Tausendsassa«



The Fabulous Wailers
The Boys from Tacona (Etiquette-Records)

Jahuu, hier ist die Sixties-Rock'n' Roll-Scheibe schlechthin. Normalerweise gab's diesen Sound damals live in den Rotlicht-Bars. Die Aufnahmen stammen aus den Jahren 1961 bis 1969 und sind allesamt echte Perlen. Insgesamt 27 Songs auf über 70 Minuten (!) – darunter auch Coverversionen von Louie Louie und Smokestack Lightnin'. Die Aufnahmequalität ist dermaßen schlecht, daß es schon wieder genial ist. Immer gut für Frühlings-Partys am See.

Hammond-Orgeln über einem Baß- und Schlagzeugbrei ohne Mixing und Effekte – yeah, endlich einmal guter Beat, der sich sauber vom übermixten MTV-Fließband-Müll abhebt. Hier liegen die Wurzeln für die Rockbands unserer Tage.

»Roots-Rock«

Software zum Mitsingen

Karaoke-Fieber

Heute stellen wir Euch zwei Karaoke-Programme vor, das eine für PC-CD-ROM, das andere eine normale PC-Disk-Version. Beide sind nur unter Windows lauffähig. Das ist aber auch schon die einzige Gemeinsamkeit.

PC KARAOKE

PC-CD-ROM (386, 2 MB RAM, 40 MB auf Festplatte, Windows 3.1, SVGA, SoundBlaster oder Kompatible), **149 – 179 DM**, Hersteller: **Sirius Publishing**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Das Karaoke-Fieber grassiert auch hierzulande, und so ist es kein Wunder, daß alle möglichen Firmen immer wieder CDs herausbringen, auf denen Lieder zum Selbersingen verewigt sind. Auch auf dem Computermarkt wurde zugeschlagen, doch obwohl **PC Karaoke** bereits bei der letztjährigen Sommer-CES in Chicago vorgestellt wurde, bekommt man es hierzulande nicht überall.

Die Grundausstattung besteht aus der CD, einem Mikrofon sowie einem Katalog, der darüber informiert, daß man direkt beim Hersteller für 15,99 $ weitere CDs bestellen kann.

Start spreadin' the news,
I'm leaving today,
I wanna be a part of it
New York, New York.

▲ *PC Karaoke*

Die Qualität des Mikrofons läßt zu wünschen übrig; schlaue Füchse schließen den PC eh an die Stereoanlage an oder schreiben die Texte ab und benutzen einen herkömmlichen CD-Player zum Abspielen – das geht übrigens bei allen zwölf Titeln, darunter *New York, New York*, *Everything I do* und *Can't help falling in love*.

Nach dem Start erscheint ein Auswahlmenü. Man klickt mit der Maus auf den Titel, den man singen möchte; es erscheint eine nur in 256-Farben voll genießbare Grafik. Dann folgen Musik und Text, wobei die jeweils aktuellen Passagen farblich hervorgehoben werden.

Für den Sound muß ich den Programmierern wirklich ein Lob aussprechen. Der klingt dem Original so ähnlich, daß kaum ein Unterschied festzustellen ist. Die Anleitung schweigt sich allerdings über Einzelheiten aus. In Deutschland konnte ich bislang keine weiteren CDs für PC Karaoke finden. Schade eigentlich, denn der Katalog verspricht viele Hits von heute, gestern und vorgestern.

SOFT KARAOKE

PC (386, 2 MB RAM, Windows 3.1, SoundBlaster oder Kompatible), **ca. 99 DM**, Hersteller: **Tune 1000**, Kanada, Muster von: **KM Computer und Kommunikation**, 73230 Kirchheim unter Teck.

„Das klappt doch nie", war mein erster Gedanke, als ich von **Soft Karaoke** hörte, einem Programm, das auf Disketten erscheint. Typischer Fall von denkste – es klappte sogar hervorragend und führte dazu, daß ich mich jetzt richtig als Musikus fühle.

15 Titel werden nebst Mikrofon und Steuerprogramm geliefert. *New York, New York*, *Stand by your man* und *Dust in the wind* (Kansas-Fans wird das besonders freuen) sind drei der Songs, die man nach sehr kurzer Installation nicht nur singen, sondern auch bearbeiten kann. Ihr habt nämlich die Möglichkeit, die Original-Tonart in jede andere umzuwandeln und somit Eurer Stimmlage anzupassen. Und: Ihr könnt die Geschwindigkeit verändern und so z.B. aus dem tragenden *Stand by your man* einen Jive machen.

Die aktuelle Textpassage wird auch hier farblich hervorgehoben, jedoch läßt sich jeder Titel beliebig stoppen und an anderer Stelle weiterspielen. Das Beste ist aber die Möglichkeit, für jedes der vorgegebenen Begleitinstrumente ein anderes einzusetzen, und das bei einer Auswahl, die ihresgleichen sucht.

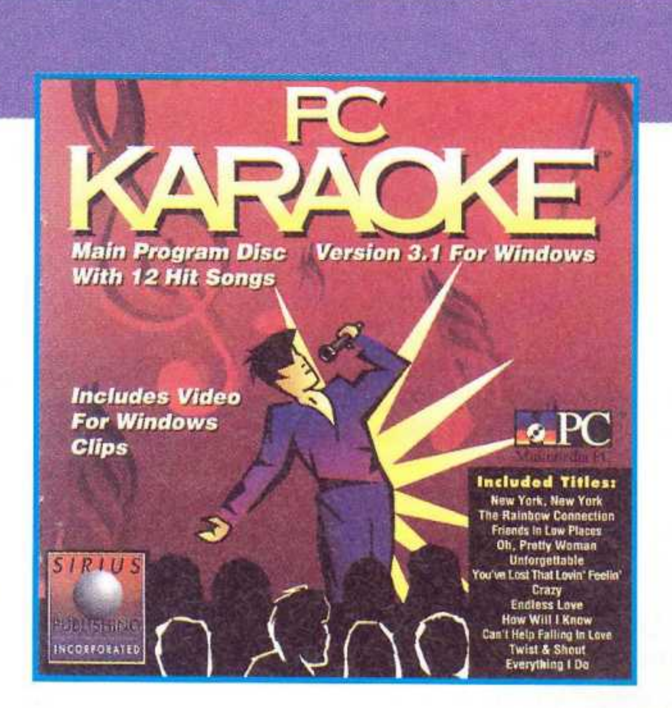
Einzigartig ist, daß man die Grundmelodie (also die, die Ihr singt) anfangs hören kann, später könnt Ihr sie aber durch Mausdruck einfach eliminieren und habt somit das reine Halb-Playback. Ebenso lassen sich übrigens auch die anderen Begleitinstrumente abstellen.



▲ *Soft Karaoke*

Über den SoundBlaster Pro hört sich das Ganze natürlich anders an als über eine Galaxy. Das beste Ergebnis gibt es, wenn man den PC an einen Synthi anschließt, dann klingt das ganze (bei entsprechender Einstellung der Instrumente, die auch ohne Vorkenntnisse möglich ist – ich hab's ja auch geschafft) fast professionell. Einziger Nachteil: Die neuen Einstellungen lassen sich nicht speichern. Laut **KM**, dem deutschen Distributor, wird das aber bei der nächsten Version möglich sein. Erweiterungsdisketten gibt es auch schon, die pro Stück etwa 40-50 DM kosten sollen (u.a. Songs von Elton John). Nach der CeBIT wird es Soft Karaoke auch im Handel geben.

Direktvergleich







PC Karaoke eignet sich sehr gut für den professionellen Einsatz. SängerInnen mit tiefen Stimmlagen werden bei einigen Liedern passen müssen. Dadurch sinkt das Preis/Leistungsverhältnis stark nach unten. Kein Update-Service in Deutschland, nicht überall zu bekommen. Technisch keine Mängel.

Gesamtwertung ANNEHMBAR

Soft Karaoke zeigt vor allem auf externen Soundboards seine Stärke. Für professionellen Einsatz nach entsprechender Bearbeitung sehr gut geeignet. Variabel sind Stimmlage, Tempo und Instrumentenbegleitung, jedoch nicht speicherbar. Sehr hohes Preis-/Leistungsverhältnis, deutscher Update-Service, bald im Handel erhältlich.



Die spinnen, die Fenster

CRAZY SOUNDS FÜR WINDOWS

PC (Soundkarte, Windows 3.1), **98 DM**, Hersteller: **Maxon Computer**, 65760 Eschborn, Muster von: **Hersteller**.

Wir öffnen das Window (Boingg!), klicken das Programm-Icon an ("Haaaaleluja!") und warten auf den Start eines witzigen Tools namens "Crazy Sounds" ("Dolllle Show!").

Wenn man es leid ist, von Windows immer mit den gleichen WAV-Files empfangen zu werden, dann sollte man sich **Crazy Sounds** von Maxon doch etwas genauer anschauen. Crazy Sounds sorgt für eine Vertonung aller Windows-Operationen, seien es nun Arbeiten mit Fenstern, mit Dateien oder Eingaben per Tastatur. Auch Meldungen vom System bekommen einen völlig neuen Charakter, wenn sie plötzlich nicht mehr nur als Texte auf dem Bildschirm erscheinen.

Crazy Sounds zeigt nach dem Start eine Liste mit den Windows-System-Operationen auf der linken und eine Menge WAV-Dateien auf der rechten Seite. Will man zum Beispiel den Druck auf die und das Loslassen der linken Maustaste akustisch unterlegen, dann sucht man die entsprechenden Funktionen, markiert sie, sucht einen entsprechenden Sound und verknüpft beide über einen Schalter miteinander. Ab sofort macht es beim Drücken "Boingggg", beim Loslassen dann "Pffff".



Es gibt – so witzig sich das mit der Maus anhören mag – durchaus sinnvolle Anwendungen. So ist ein Timer enthalten, der auf Anforderung zu festgelegten Terminen bestimmte Sound-Dateien abspielt. Mit einem Multimedia-Kit lassen sich so zum Beispiel Terminerinnerungen über Mikrofon sampeln und einbinden. Um 14:17 Uhr kommt dann zum Beispiel das selbstgesprochene "Denk dran, um vierzehn Uhr zwanzig ist Planung für die Ausgabe Sechs in Stefans Büro!" über die Lautsprecher. Für Leute wie mich, die ihren Terminplaner grundsätzlich nie dann finden, wenn sie ihn brauchen, kann das lebensrettend sein (denn Stefan wird bei Nichteinhaltung von Absprachen wirklich zum Berserker!).

Wer ein bißchen mehr will, kann Crazy Sounds auch mit "Video for Windows" kombinieren und zu Ereignissen kleine Filme ablaufen lassen. Übrigens werden auch MIDI-Files (Endung .MID) unterstützt. Dabei muß allerdings auch die Soundkarte entsprechende Möglichkeiten bieten. Der Preis von 98 DM für das Utility wirkt auf den ersten Blick etwas hoch, doch bekommt man dafür ein witziges Programm für den etwas "anderen" Geschmack.

Urteil: 10 GUT

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Amiga-Originale: Fire and Ice, Syndicate, Die Siedler, Anstoß, Wing Commander, Gunship 2000, The Humans, DSA, Uridium 2, Zool, etc. Tel: 05382/4858.

Amiga Originale: Monkey Island (25,-), Monkey Island 2 (45,-), Indiana Jones 4 (55,-). Alle Spiele kmpl. deutsch. Tel: 0551/55300 ab 14.00 Uhr.

Verk. Amigasoftw. ab 1,50. Hans-Hermann Schmitz, Metzerstr. 20, 47137 Duisburg. Tel. u. Fax: 0203430646. Und Jonathan 40,- DM, Indy IV 40,- DM.

Verk. Amiga: Amberstar, Ultima 5, Hero Quest + Zus.-Disk, The Final Battle. PC: Special Forces, DSA, Ultima Underworld. 05531/1817

Biete Amiga Originalspiele von 10-50 DM. M.Schenk, Schöne Aussicht 11, 34281 Gudensberg.

AMIGA Hard- und Software! Außerdem: Bücher, Joysticks, Konsolen, CDTV etc.! An- und Verkauf gebrauchter Software! PD-Soft! Kostenlose Infodisk bei: Datrex-Computerservice, Blindschacht 16, 45968 Gladbeck, Tel./Fax: 02043/34532. **G**

Orig. Amigaspiele: Silent Service II, Flight of the Intruder, Shuttle, Turbo Print, Alien Breed, Indy III, Monkey Island I, Carl Lewis Chal., Joystick etc. Tel.: 07071/44680.

Verkaufe Syndicate 50,-, Patrizier 45,-, Soccer Kid 45.-, Chaos Engine 45,-, Pirates 40,-, B-17 Flying Fortress 50,-, Sim City / Populous 50,-, Strike Eagle II 45,-, Tel: 07633/6809 ab 17 Uhr.

Verkaufe Amiga-Org.: Cruise for a Corpse (50 DM), 3D Constr. Kit (55 DM), Pirates! (25 DM), Populous 2 (45 DM), Battle Isle (40 DM) sowie High-Scr. TV-Tuner. Tel.: 07153/42970.

PC

Shareware aus privater Sammlung. Liste gegen Freiumschlag. Frank Reiss, Brentanostr. 27, 12163 Berlin.

PC-Originale: Die Siedler, DSA, Mad TV, Privateer, Ultima 7, BMP, Stronghold, Battle Isle 2, WC 2, Falcon 3.0, F-15 Strike E.3, etc. Tel.: 05382/4858 (auch Ankauf).

Verkaufe für PC CD-ROM-Spiele: Inca 7th Guest, Escom Edition II (Day of the Tentacle dt., Tornado, Eishockey Manager) je 80,- DM + Porto. S. Schramm, PF 1333, 34460 Wolfhagen.

Verkaufe PC-Originale: Falcon 3.0, Sherlock Holmes, Secret Weapons of the Luftwaffe + He 162 Mission, Gunboat, M.U.D.S., MS-DOS 5.0, günstigst. Tel: 06093/8551.

Shareware aus privater Sammlung. Liste gegen Freiumschlag. Frank Reiss, Brentanostr. 27, 12163 Berlin.

Megagute Originale für'n PeZeH: Terminator Rampage (40), Volfied (15), Syndicate Data Disk (30), Heart of China (30), Prince 2 (35), Lost in L.A. (30), Bloodwych (15), () = DM, alle = 180 DM, Tel.: 06451/22135.

PC-Originale: Terminator Rampage 50.-, Dr. Brain 40.-, Lotus-Works -Dos Version- 100.-, Lotus-Smartpics 60.-, Golf Course Innisbrouck 35.-, 08761/8466.

Comanche (DV) + Mission-Disk 1+2 zu verkaufen: 100 DM (komplett). PCTools 8.0 30 DM (Vobis Vers.) Jeweils + Portokosten. Adr.: Jörg Proidl, Vereinsstr. 281, 48599 Gronau.

PC-Originale: Eish.Manager 40.-, Another World 20.-, Flashback 50.-, Syndicate 50.-, Indy 4 30.-, Pushover 30.-, The lost V. 40.-, Pushover 20.-, Hist.Line 30.-, GPU 30.-. Michael, 056826235 von 18-20 Uhr.

Top-Games: Syndicate-Data, A-Train, The Blue & The Gray, Stronghold, BM Prof, CD-ROM: Eric the Unready. Tel.: 05723/76278.

Shareware aus privater Sammlung. Liste gegen Freiumschlag. Frank Reiss, Brentanostr. 27, 12163 Berlin.

Verk. Civilization (PC) 45 DM, Super Probo. (SNES) 60 DM, Gameboy: Fantasy Legend, Grargoyce's Qu. Je 25 DM *** 286er 16 MHz VGA 390 DM. Tel.: 06343/8886 (Andre)

PC Originale + N.N.: Z.B. Stuntisl. 60.-, Kings Quest 5 60.-, Betrayl at Krondor 60.-, Pinball Dreams 60.-. Links Kurse: Pinehurst, Firestone, Barton Creek je 20,-. 02822/52415.

KONSOLEN

Verkaufe SNES + 2 Joypads (SN Pro Pad) + Super Mario World, Super Probotector, Super Ghouls'n Ghost's, Axelay, Super Tiny Toons, Alien 3, Mortal Kombat. Telefon 036926/90902 ab 16 Uhr.

ANDERE

Schummler V 1.0 verändert selbständig Spielstände. 0781/780866 (Alex)

Verk. Car & Driver, Space Ace 2, Winware 4 CD, Animation CD, Win CD, PC-Joystick: ab 10 - 20 DM; Adresse: D.Lorenz, Humboldtstr. 5, 79331 Teningen, Tel: 07641/44473! Abends!

Schummler V 1.0 verändert selbständig Spielstände. 0781/780866 (Alex)

Geschenkt: Software abzugeben Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl; Postfach 1221/05; 93156 Teublitz (C64/AMIGA/PC) **G**

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

Wer kann mir ein Bundesliga-Manager-Postspiel besorgen? An Thomas Kropp, Weissenburgerstr. 1, 91126 Schwabach. (Suche auch andere Manager Spiele, nur Originale).

ST

Suche Wirtschaftssimulations PRGe.: Z.B. Vermeer, Hanse, Der Patrizier, Kaiser, Fugger und Maniac Mansion, Loom, Indiana Jones 3 + 4. Tel.: 0851/43675 (Anrufbeantworter)

PC

Suche Programme!! MS-DOS!! Wenn möglich über Streamer oder Mail. Habe leider keine Kontakte und Programme!! Tel: 02453/1283. Nygen 37, 52525 Heinsberg!!!

KONSOLE

Verkaufe Mortal Kombat / World Heroes für je 80,-. (SNES; Auch Tausch geg. and. Sp.) und für Mega CD Silpheed (dt., orig.verp.) für 80,-. Tel.: 04521/74501 ab 15 h.

BIETE HARDWARE

AMIGA

A 600, 2 MB, Kick 1.3 - 2.0, Monitor 10855, 2 LW, Tintenstrahldrucker, Fachbücher, 200 Disk + Originalsoft, 3 Joysticks, 2 Mäuse, TV-Tuner. VB 1400 DM, 03341/313514, Steffen.

Verk. neuen A 1200 + A 500 + Zubehör + 1084 Farbmonitor + 1 MB + 1 LW + 50 Orig. Spiele. Festpreis nur 1.600,00 DM, Tel: 06220/6065.

Amiga 500, 1 MB, Monitor, über 100 Disketten, 10 Originale (z.B. Tornado) und Zubehîr. VB: 700 DM. Tel.: 09708/1344 ab 18 Uhr.

C64

Verkauf: C 64 B + 1571 + Action Rep., MK V Prof. + ca. 400 Leerdisks für 200,-. M.Schenk, Schoene Aussicht 11, 34281 Gudensberg.

Verk. C64 incl. Floppy + Datasette, dazu eine Menge Originalspiele. Z.B. Rings of Medusa, Transworld, USS Young, Sim City, zus. 2 Joysticks. Tel.: 0345/504387, Torsten.

ST

Verkaufe Atari 1040 STE, Monitor, Festplatte 105 MB, Drucker, Joystick, Originalspiele und viel Software. 1800 DM VB. Tel.: 03448/2606.

Atari Falcon 030, 4 MB RAM, 84 MB Harddisk, Farbmonitor SC1224 und S/W-Monitor SM 124, VB 1550,-. Tel: 07071/81129, Christian, Tübingen.

PC

Verk. 386 DX 40 Minitower! 8 MB RAM, 120 MB HD, 1 MB TSENG4000 Grafikkarte, CD-ROM-Laufwerk (Mitsumi) + Game Card + 14" Monitor für 2500 DM und ohne Monitor 2350 DM! Telefon + Fax: 0511/561753.

Verk. 386/16, 40 MB Festplatte, VGA-Karte u. VGA-Monitor, Soundblaster Soundkarte, 3,5 + 5,25"-Laufwerk, viele Spiele, z.B. Indy 4, Day of Tentacle usw. 1600,- VB. Tel: 04337/783.

386 DC 33-Tower, 8 MB Hauptspeicher, 1 x 5 1/4 Zoll LW, 1 x 3 1/2 Zoll LW, 130 MB FP, VGA-Monitor, Cirrus 1 MB-VGA-Card, Mouse, Tastatur, HP-Dekjet 500, BTX-Card. Preis VB 2150,- DM, 08761/8466.

Verk. 386 DX 40, 4 MB RAM, 2 LW, 107 MB HD, ET 4000 Hicolorkarte, SVGA-Monitor, Maus, Joyst., DOS 5.0, Wind 3.1, Textp. im Minitower. VB: 1650,-. Tel.: 08142/18219, Fax: 08142/49879

486-DX-50, 170 MB Fpl., 3,5 + 5 1/4 Zoll Laufw., 1 MB VGA-Karte, Highs. LE 1024 Lowemission-Bildschirm, sämtliches Zubehör nat. auch. Melden bei O.Klemm, Tel.: 0355/523557.

KONSOLE

Verk. Neo-Geo mit Samurai Showdown + 3 Count Bout, 2 Joyboards, Memory Card. Preis VHS. Tel.: 04392/1724.

VERSCHIEDENES

Selbständiger Nebenverdienst (Dazuverdienst) Andreas Schneider, Auf Schmieden 6, 72336 Balingen, Tel.: 07433/22173.

Intergalaktisches GRATIS-Info über Postspiele sucht neuen Besitzer in dieser Galaxie. überreicht durch Volker Jankowski, Birkenallee 32, 76877 Offenbach...

Dt.-Eishockey-Manager! Jetzt ganz neu mit 24 Clubs. Ein Muß für Eishockeyfans! Regelheft gegen 3 DM RP bei Thomas Herb, Tulpenweg 14, 86650 Wemding.

Fußball-BL-Manager - D A S Postspiel für Fußballfans! 56 Vereine in 4 Ligen!!! Regelheft gegen 3 DM RP bei Thomas Herb, Tulpenweg 14, 86650 Wemding.

Verkaufe Spiele für Sega Master + Mega drive, NES + Super Nintende + PC Engine!! 0431-641670 0431-641670 0431-641670

Selbständiger Nebenverdienst (Dazuverdienst) Andreas Schneider, Auf Schmieden 6, 72336 Balingen, Tel.: 07433/22173.

Hoher Nebenverdienst!!! Völlig legal, auch für Jugendl.! Unterlagen gg. frankierten Rückumschlag bei: N. Rüngener, Savignystr. 46, 33175 Bad Lippspringe.

STELLENMARKT

Wir suchen Top-Programmierer, Grafiker, Musiker und Storywriter für prof. Spiele auf Amiga, PC, MAC. 0541/17981, Stefan 20 - 21 Uhr, Fr + Sa 16-21 Uhr.

CLUBS

Hallo Spiele-Freaks! High End, der Macintosh und Konsolen-Club (Mega CD u. 3DO) sucht nocht Mitglieder. Wir bieten PD-Disks, Clubzeitschrift, News, etc.

Für Kleinanzeigenaufträge benutzen Sie bitte die im Heft befindliche Kleinanzeigen-Postkarte.

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigen werden nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt und der **Auftrag unterschrieben** ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtliochen Gründen nicht veröffentlicht.
- KLeinanzeigen dürfen maximal **10 Zeilen à 32** Zeichen inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Inserentenverzeichnis

Marktplatz

20000

CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CD's ab DM 9,- im Angebot!

Soun... ...ltimedia · Exp... ...ouble · Lusty · ... Sweet Cheeks · ... Image Library · ...brary · CD-MORPH · ... Programs · Top 101 · ...areware · 49er Windows Games · Pegasus, neueste

Allgemeinbibliographien und Bibliothekskataloge · Firmeninformationen · Telefon- und Postverzeichnisse · Sport · Spiel und Unterhaltung · Sozialwissenschaften und Psychologie · Software für Erwachsene · Recht und Steuern · Pharmazie · Naturwissenschaften und Technik · Musik, ...ratur · ...nts ...d ...lt. ...nd

CD-ROM Hardware knallhart kalkuliert

Vers. · Night Owl, neuest... Vers. · Rebel Assault · Inc... 2, Goblins 2 · The 7 G... Toolkit für Linux · G... Atari · NEBULA... NeXTSTEP/Intel · F... Frenzy · C Users' G... Bertelsmann Univers... xikon · Falk Stadtplä... Winware Vol. 5 · Space... Astronomy · Hobbes OS/...

8 CD-ROMs – sämtliche Preise und mehr als **5 GIGA-byte** Software in unseren MAILBOXEN

Bremen · Wiefelstede
04203/79803 04402/60860
9600-14400 BPS N/8/1

ONLINE !! 24 Stunden

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

Software-Versand ab DM 80,- Bestellwert kostenfrei.
Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!

GAMEWARE CDWARE

MALONY'S (dt.)
CD/PC nur 65,-

Leonardo – Hauptstr. 67 * 26188 Edewecht
☎ (04405) 6809 * FAX: 228

	AMI	PC
Hits for Six 2	69,-	79,-
F15 2/Blues Br./Ham. Boy/Highway Ptr. 2/Hotshot/Eye of Horus		
Hits for Six 3	69,-	79,-
Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos/Starray		
Hits for Six 4	----	79,-
M1 T. Platoon/F14 Tomcat/Battletech/Slots&Cards/Scrylis/Pentys		
Microprose Collection (CD-ROM/PC)		49,-
MP Soccer/Savage/Midwinter/Rick Dang./3-D Pool/Gunship		
Flight Pack (CD-ROM/PC)		85,-
F-14 Tomcat/Air Warrior/F-15 Strike Eagle 2/F-15 O.Desert Storm		
STELLAR 7 (CD-ROM/PC)		69,-
Triple Action1 (CD-ROM/PC oder 3.5")		45,-
F14 Tomcat/Hammer Boy/Flashy Cars		
Triple Action 3 (CD-ROM/PC oder 3.5")		45,-
Titus the Fox/Ghostbusters 2/Targhan		

CD-Angebot: Peach Games: 15,-*WinWare 5: 28,-*CICA Win: 34,-

Verkauf solange Vorat reicht. Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Lieferprogramms! Gegen 2 DM in Briefmarken erhalten Sie unsere Komplettliste.
(Bitte Rechnertyp angeben: Atari ST/Amiga/PC/Mac).
Vorkasse: + 5 DM * NN.: + 9 DM. Es gelten unsere AGB's, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

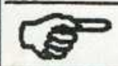
Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●

kostenlos und unverbindlich anfordern!



Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

40000

SOFT-CORNER

Bocholder Straße 290 • 45356 Essen
Telefon 02 01/66 87 23 • Telefax 02 01/66 50 53

Preisliste für Amiga 1200/4000, Amiga CD 32 und PC CD-ROM anfordern!

		Amiga	PC/PC CD-ROM
Battle Isle 2	DV	—	85,–/85,–
Mad News	DV	69,–	–/–
Pizza Connection	DV	85,–	85,–/—
Software Manager	DV	69,–	82,–/—
Ultima 8 - Pagan	DV	—	89,–/—
Zeppelin	DV	65,–	86,–/89,–

Amiga 500 512 kb Speichererweiterung mit Uhr	49,–
Amiga 500 2 MB Speichererweiterung Uhr	199,–
Amiga Laufwerk extern	129,–
Amiga Kickstartumschaltplatine mit Rom 1.3 oder 2.0	59,–
Amiga 1200 Kickstartumschaltplatine mit Kickrom 1.3	139,–
Turbokarte 68020i für Amiga 500, Amiga 500+ mit 1 MB Autoconfig 32 Bit Fast-Ram	329,–

Amiga Festplatten, Turbo Karten und Ersatzteile: Preise auf Anfrage

3,5" Disketten MF2DD, 30 Stck.	22,90
3,5" Disketten MF2HD, 30 Stck.	29,-
Competition Pro 5000	19,90
Maus für Amiga, Microschalter	25,-
Genius Maus für PC, 3 Tasten, Microschalter	25,-
Mausmatte nur	2,50
Maus-Joystick-Umschalter elektronisch	35,-

DV=Deutscher Version, DA=Deutsche Anleitung
Nachnahme + 8,-, ab 200,- frei, Preisänderungen vorbehalten.

COM - TEAM

Ihr Partner für PC & Amiga

Super Shareware u. PD zu einem vernünftigen Preis

Kostenlos

Kataloge anfordern. Comp.-Typ angeben.
(Postzustellgebühr 3,- DM in Briefm.
...wird bei Bestellung verrechnet)

Kopiergebühr pro Disk bei Versand **max. 3,50 DM**

P.Dietrich,Osnabrücker 22 45145 Essen
Tel.0201/705148 +705831 Fax: 731742

NEWS SOFTWARE

Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

50000

CD-ROM

Erotik · Shareware · Spiele · DTP · PD · UTILITIES · SOUNDS

KOSTENLOSER KATALOG

...auf 3½" HD Diskette mit über 2.500 CD-Rom- & Shareware-Titeln, heißen Screenshots u.v.m. (bitte DM 2,- Rückporto beilegen. Danke!)

!!! MUSS MAN EINFACH HABEN !!!

Software E&V O. Wolter
Am Buchenwald 12, 51515 Kürten,
Tel. (0 22 68) 32 70, Fax (0 22 68) 4 36

HOTLINE: 0 22 68 - 32 70

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

VERSAND VON

NINTENDO-, SEGA-, AMIGA- und PC-SPIELEN

KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN!
(BITTE SYSTEM ANGEBEN)

VERSANDANNAHME:

Fa. WAGENER VERSAND (HEPPI-SOFT)
Geiststr. 2, 59320 ENNIGERLOH
Tel.: 0 25 24 / 54 45
Fax: 0 25 87 / 314

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

nur **1,10** DM



nur **1,50** DM

PUBLIC DOMAIN CENTER Inh.U.Balicki
Pf.3142, 58218 Schwerte



Gratisinfo für
☐ AMIGA
☐ ATARI
☐ MS-DOS

50000

Hier könnte
Ihre Anzeige
stehen!
Nutzen Sie den
Platz für
Ihre Werbung!

70000

MultiMedia Soft

Neusser Straße 628, 50737 Köln
Tel. 0221 - 7 40 52 02
FAX 0221 - 7 40 52 04

Amiga	
Die Siedler	83,–
Kolumbus	77,–
Schatz im Silbersee	83,–
Mortal Kombat	59,–

CD 32	
Microcosm	89,–
Pirates! Gold	75,–
Nigel Mansell	65,–
Summer Olympix	45,–

PC	
Battle Isle 2	89,–
Sim City 2000 EV	89,–
Sam + Max	89,–
Hattrick	89,–
Zeppelin	89,–
Larry 6 DV	89,–
Pacific Strike	99,–
Rebel Assault	79,–
Doom	75,–

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an! Versand- und Ladenpreise variieren.

Ladenlokal + Versand

Wir führen PC, Amiga, CD 32
Software – Hardware und Service



80000

★ STONYSOFT ★

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	Erlesene Auswahl der ca. **8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/Verw./Büro//Branchen/DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

STONYSOFT

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

TOPSOFT

IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CD 32 - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM Mega CD - Super NES - MAC CD.

KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN für PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

90000

Computerspiele ∘ Telespiele
10 Jahre MAGIC

MAGIC

COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 ∘ 91126 Schwabach
Tel.: 0911/640241 ∘ Fax: 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

⇨ Sofort kostenlose Preisliste anfordern. ⇦

Icehouse - Computer - Systeme

GAMBLER DM 2499,-

AMD 486 SX 40 MHZ VLB-Board - 4 MB RAM
170 MB Festplatte - 3,5" Floppy 1,44 MB - Tastatur
Kontroller (2 HDD/2 FDD) + Multi I/O (2S/1P/1G)
Joystick o. Joypad - Marken-Mouse - MS-DOS 6.2
Windows 3.1 - Handbücher (fast alle deutsch)
1 MB VLB VGA-Karte 1280*1024
14" Super-VGA-Farbmonitor (MPR II)
Soundkarte (Soundblaster komp.) + 2 Boxen
Spielesammlung (4/5 Games) oder eine Spiele-Neuheit

AUFPREISE:
CD-ROM Double Speed + DM 444,-
von 486 SX 40 MHZ auf 486 DX 40 MHZ + DM 300,-
von 486 SX 40 MHZ auf 486 SLC2 50 MHZ + DM 400,-
von 486 SX 40 MHZ auf 486 SLC2 66 MHZ + DM 500,-
weitere Systeme-Konfigurationen auf Anfrage

Umbau Ihres 386er zum 486er 40 MHZ ab 499,-

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Versandkosten

TEL: 0911 - 50 54 63



Infotainment für Windows

Erforschen Sie die 80-Tonnen-Riesen direkt am PC in einem Urzeitpanorama, wie es niemand kennt. Information und Entertainment multimedial!





Bestellen Sie bei: Verlagsbüro Dr. Oßke, Herderstr. 16, 99096 Erfurt, Fax: (0361) 2 72 25.
Preis: DM 119,-- + Versandkosten: per Scheck DM 6,--, per Nachnahme DM 12,--

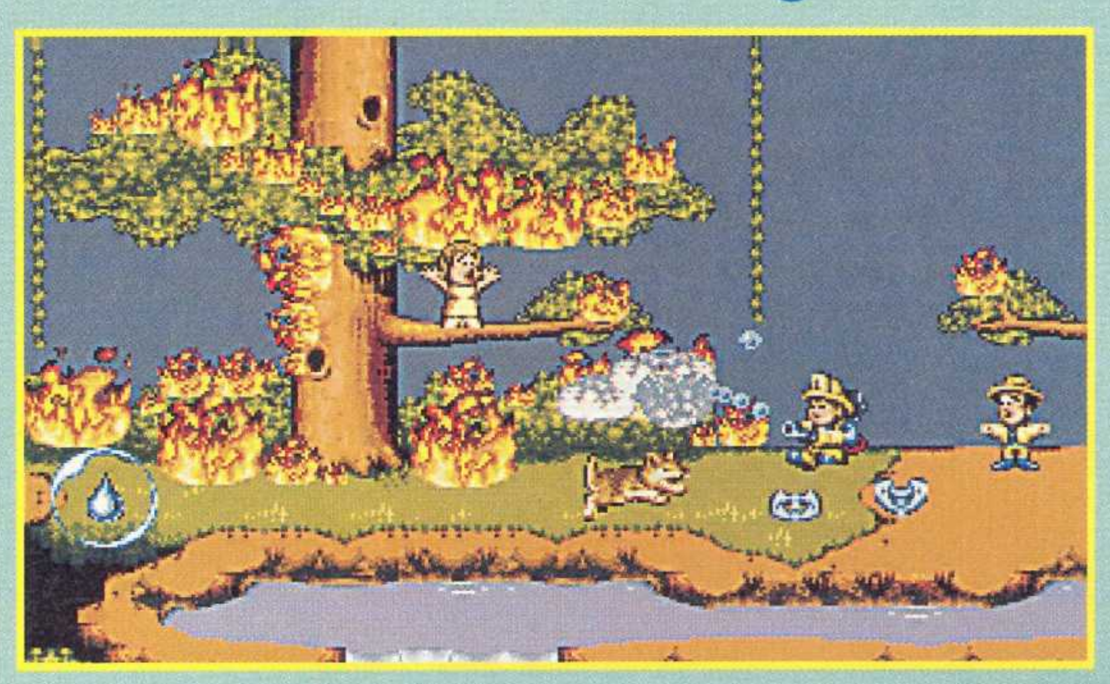




Teeny Weeny

Pratchett läßt grüßen

In Good Old Britannia tut sich anscheinend mehr auf dem Spielesektor als sonstwo auf der Welt. Eines der neueren Labels, die sich intensiv um neue Games kümmern, trägt einen witzigen Namen: Teeny Weeny. Wer dahintersteckt und was uns aus dieser Quelle erwartet, das waren Fragen, die wir Angela Sutherland, der Mitgründerin des Labels, gestellt haben.



▲ *Firefighter ist eines der Projekte aus dem Hause Teeny Weeny*

Teeny Weeny – ein Label, von dem bisher noch nicht viel zu hören war – hat ein Projekt in Arbeit, das vor allem die Liebhaber überdrehter Fantasy-Romane freuen wird: Terry Pratchetts Discworld bildet den Hintergrund für ein neues Game. Wir wollten mehr über das Projekt, über Teeny Weeny und über kommende Programme wissen.

ASM: Fangen wir doch mit der einfachsten Frage an: Wer ist Teeny Weeny, und wann begann die Story?

A. Sutherland: Vor über drei Jahren bestand Teeny Weeny eigentlich nur aus mir und einem Programmierer. Wir hatten keinerlei Ambitionen, größer zu werden. Aber dann kamen Leute auf uns zu und wollten unbedingt mitarbeiten – und ich konnte doch nicht einfach nein sagen. Nach einem Jahr waren wir schon acht, nun sind es bereits 23, und bis zum Ende des Jahres werden 30 Leute bei uns mitarbeiten. Aber ich denke, daß damit auch die Grenze erreicht ist. Ich selbst bin Designerin/Künstlerin und begann vor über 10 Jahren mit einem Programm namens "Ant Attack". Dieses Programm wurde auch mein erster Hit. Nach einigen Firmenwechseln landete ich bei Beam Europe, "Eye of the Mask", "Zombie Zombie", "Choplifter 2" für den Game Boy, "Predator 2" auf dem Mega Drive – das sind Spiele, an denen ich mitgewirkt habe.

ASM: Versteht Ihr Euch als Entwicklerfirma für Konsolen?

A. Sutherland: Nein, wir arbeiten vornehmlich auf dem Amiga und dem PC. In den letzten beiden Jahren haben wir vor allem für diese Rechner Original-Games herausgebracht. Die Konsolenversionen sorgen eigentlich dafür, daß wir uns in Ruhe um neue Originale kümmern können.

Unser Ziel – und auf dieses Ziel arbeiten wir unaufhaltsam hin – ist es, eigene Spiele zu schreiben und sie einem Vertrieb anzubieten und zu präsentieren. Bestes Beispiel ist unser neues Projekt "Discworld". Gut, es mag nicht vollständig unser eigenes Game sein, immerhin stammt die Vorlage aus mehreren Büchern Terry Pratchetts. An dem Spiel haben wir schon sechs Monate im voraus gearbeitet, bevor wir Pratchett mit dem Projekt bekannt machten. Wir sind alle Fans seiner Bücher und hatten diverse Ideen dazu. Als wir Terry diese Ideen präsentierten, waren sie schon sehr strukturiert und ausgearbeitet.

Insgesamt haben wir eine Menge Zeit und Geld in das Projekt Discworld investiert. Schließlich haben wir uns mit dem Spiel an Psygnosis gewandt, haben ihnen aber auch gleich gesagt, daß es noch ein Jahr bis zur Komplettierung dauern wird.

ASM: Warum habt ihr Euch für Psygnosis entschieden?

A. Sutherland: Wir haben in einer der größten Game-Zeitschriften Englands



Teeny Weeny stellt vor: erste Bilder von Discworld

eine Anzeige aufgegeben, und Psygnosis war eine der Firmen, die darauf reagiert haben. Sie haben uns auch in Ruhe das Spiel fertigstellen lassen, es ist und bleibt unser Spiel. Wir haben ein Abkommen mit Psygnosis geschlossen, daß Discworld unter unserem eigenen Label erscheint.

ASM: Mit Discworld – einem Game nach Motiven des Kultautors Terry Pratchett – seid ihr sicherlich in das öffentliche Interesse gerückt?

A. Sutherland: Ja, aber wenn es nicht dieses Game wäre, dann wäre es bestimmt ein anderes. Wir haben drei Jahre lang hart gearbeitet, das Ergebnis sieht zur Zeit so aus, daß von uns in naher Zukunft einige Spiele zu erwarten sind. So gibt es die Projekte "Firefighter" für Amiga und Konsolen, "Teeny Weeny Western" für den PC, Amiga, für CD-ROM, CDI und möglicherweise auch Amiga CD32 – diese Konvertierung wird aber von anderen Leuten gemacht werden. In "Teeny Weeny Western" übernimmt man die Rolle eines Cowboys, Ranchers, Händlers oder einer anderen Person des Wilden Westens. Es geht um Handel und Kampf, Indianer wirken mit, und eine Kanureise auf einem Fluß kommt auch drin vor. Ein weiteres Projekt wird "Discworld Pinball" sein.

▲ Schöne Landschaften sind nicht alles in Terry Pratchetts Welt ...

▲ ... sie verbergen auch jede Menge Geheimnisse

ASM: Kommen wir zu Discworld. Erzähl uns ein wenig über das Spiel. Greift Ihr auf die bekannten Charaktere zurück, und basiert das Spiel auf dem Buch?

A. Sutherland: Der Designer des Spiels ist Gregg Barnet, der an der 8-Bit-Version des Kultspiels "The Hobbit" mitgewirkt hat. "Discworld" wird zuerst für CD-ROM auf PC erscheinen, dann für diverse andere Rechner. Was wir erreichen wollen, ist ein Filmfeeling; das Game soll also die Qualität eines Films erreichen.

Das Spiel basiert nicht auf einem der Bücher, aber es zieht sein Gameplay aus der Umgebung der Bücher, ist also quasi ein Stück aus der Disc-Welt. So sind auch Charaktere wie Luggage oder Rinceworld zu finden. Die Sequel – ein Nachfolger also – wird wieder irgendwann in der Zeit der Discworld spielen. Wir haben eine Lizenz auf die Discworlds und die enthaltenen Charaktere, so daß Spieler, die die Bücher kennen, sich gleich heimisch fühlen werden. Da wir alle Fans von Terry Pratchett sind und uns in seinen Werken gut auskennen, denke ich, daß die Essenz seiner Ideen in unseren Projekten gut überkommt.

Das aktuelle Spiel unterliegt zwar noch der Geheimhaltung, aber soviel kann schon verraten werden: Es wird interaktiv mit dem Spieler kommunizieren und über ein intelligentes Interface steuerbar sein. Das Spiel wird in drei Abschnitte aufgeteilt sein, die wiederum in kleine Unterabenteuer aufgeteilt sind. Es kombiniert den Humor und den Geist der Bücher. Trotzdem werden Kenner der Bücher erfahren, daß die Lösung für sie nicht leichter als für andere ist – aber auch nicht schwerer.

Jedesmal, wenn wir einen Abschnitt fertiggestellt haben, schicken wir diesen zu Terry (der einen eigenen Computer besitzt und sehr erfreut darüber ist), und er gibt uns das notwendige Feedback. Manchmal gefällt ihm etwas nicht so gut, dann bekommt er allerdings sofort Alternativvorschläge.



▲ In Teeny Weeny Western geht es um schnelle Colts und schnelles Geld

Die Discworld selbst ist ein sehr interessanter Platz mit vielen noch interessanteren Charakteren. Hier gibt es Plätze, die voneinander so verschieden sind wie nur irgend etwas. Da gibt es zum Beispiel eine ägyptisch gestylte Welt, alte Marktplätze, etc. Wer die Bücher nicht kennt, wird nach dem Spiel bestimmt Hunger auf mehr bekommen und sich auf Grund des Humors und der Stories dem Lesen zuwenden.

ASM: Und was ist mit Firefighter?

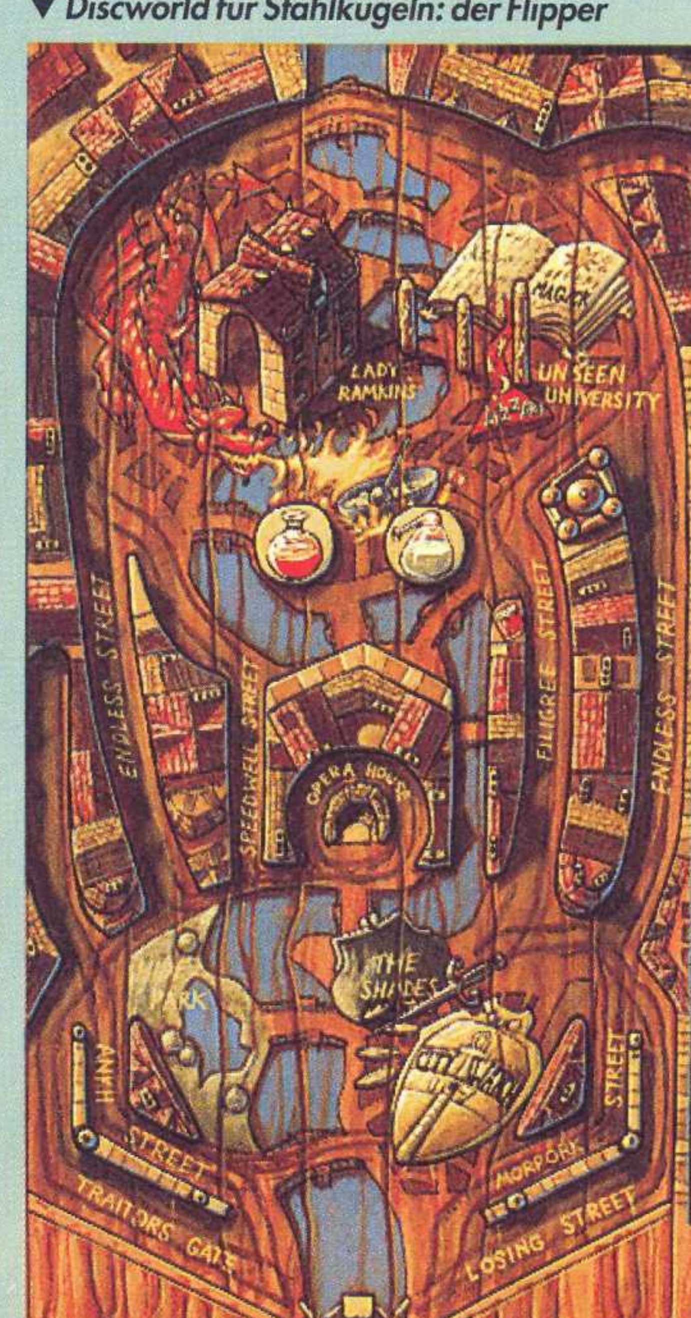
A. Sutherland: Dieses Game wird zuerst auf dem Amiga 1200 erscheinen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Feuerwehrmanns und rettet Hausbewohner und Tiere. Zu Beginn des Spiels brennt ein Haus, und man muß die im Haus verborgene Familie finden. Mit einer Wasserspritze muß man versuchen, die Feuersbrunst einzudämmen und lodernde Flammen zu ersticken, damit sich das Feuer nicht ausbreitet. Leider gibt es Störenfriede, die das zu verhindern versuchen. Mit denen muß man zusätzlich fertig werden.

Neben diesen Hauptprojekten arbeiten wir intensiv an anderen neuen Konzepten, die über kurz oder lang auf den Markt kommen werden.

ASM: Wir danken für das Gespräch.



▼ Discworld für Stahlkugeln: der Flipper





▲ *Das Wölkchen ist ein Ex-Gegner*

Computerspiele per Telefon sind hierzulande ein bisher sträflich vernachlässigtes Thema. Liegt das an der Bundespost, oder ist der deutsche Telespieler von Natur aus kontaktarm? Nein, es liegt wohl eher an der Aufmachung der Games, die es bisher gibt. Klötzchengrafik, kryptische Zahlenkolonnen, schleichendes Gameplay und horrende Kosten machen das Gebiet wirklich nur für besonders hartnäckige Fans interessant. Das soll jetzt anders werden. Nach amerikanischem Vorbild versucht die Firma Soft & Sound die Online-Kabelspiele nun auch im deutschen Telefonnetz zu verbreiten.

Online-Kabelspiele

Luftpost

Neidvoll grün verfärbt sich das Gesicht jedes DFÜlers, wenn das Gespräch auf die amerikanischen Mailboxsysteme kommt. Viel einfacher und alltäglicher wird dieses Kommunikationsmedium dort gehandhabt. Das gleiche gilt auch für Spiele übers Telefon. Während sich kontinentale Fans mit Adventures in ASCII-Zeichensatz-Grafik herumschlagen müssen (wenn überhaupt), kann sich der amerikanische User an VGA-Grafik, Sound und fließender Äktschn erfreuen.

Jetzt allerdings soll so etwas auch bei uns möglich werden. Die Soft & Sound GmbH, bisher bekannt im Videospielverleih, hat die nötigen Verträge ausgehandelt, und so kann sich jeder Anwender gegen eine monatliche Teilnahmegebühr von 10 DM (für alle Computerfreaks, die sich so eine Zahl gar nicht vorstellen können: Das ist eine Eins mit einer Null!) in einen Datex-Knoten einwählen (gibt's in jeder größeren Stadt) und gegen weitere fünfzig Pfennige für jedes Einloggen zum Ortstarif bei "richtigen" Fernspielen mitmachen.

Alles, was man dazu benötigt, sind ein PC mit Super-VGA-Karte, ein Modem, die Software und ein (nicht stillgelegter) Telefonanschluß. Das Modem muß nicht unbedingt ein superteures, illegales High-Speed-Teil sein, ein herkömmliches 2400-Baud-Modem oder ein Koppler tun es auch. Höhere Übertragungsraten funktionieren ohnehin nicht und werden somit nicht gebraucht.

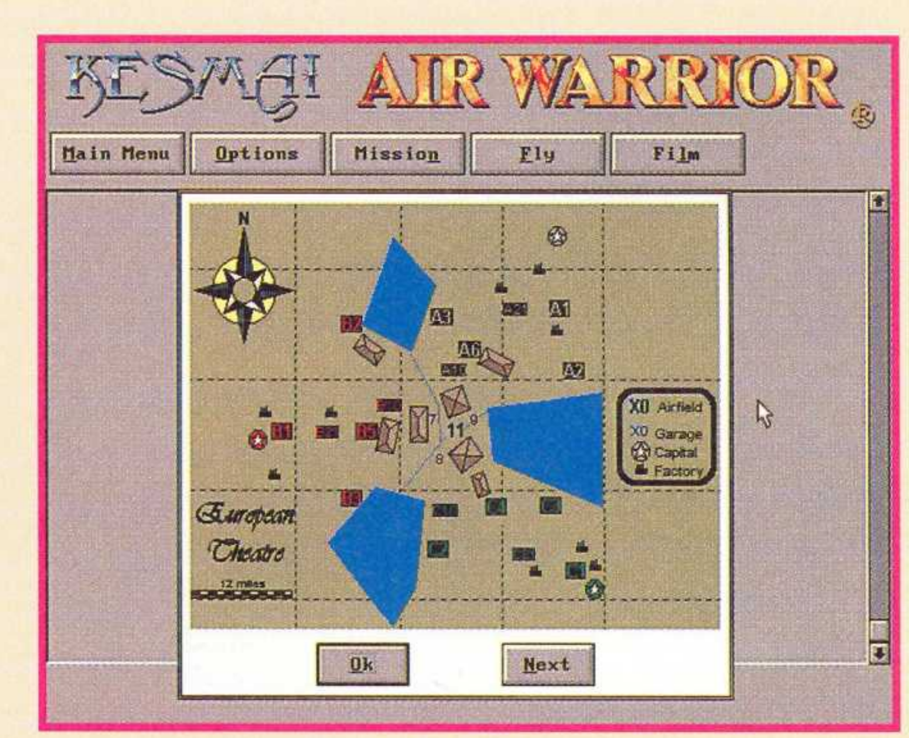
Nachdem man bei Soft & Sound die Software bestellt und einen Usernamen beantragt hat, kann man auch schon loslegen. Erhältlich sind bisher die Spiele *Mechwarrior* (futuristische Robot-Balgerei) und *Air Warrior*. Letzteren hat uns Soft & Sound zur Verfügung gestellt, damit wir uns testweise mit den Online-Fliegerassen messen können.

Modem-Wars

Air Warrior wurde bereits in früheren Heften vorgestellt und ist eine Flugsimulation, die sich qualitätsmäßig eher im Mittelfeld bewegt. Immerhin bietet das Teil Super-VGA-Grafik mit 640x480 Bildpunkten bei 256 Farben und einen spitzenmäßigen Sound. Ambitionierte Luftkrieger können aus einer ganzen Reihe von Flugzeugen eines aussuchen, wobei Fighter und Bomber des Ersten und Zweiten Weltkriegs zur Verfügung stehen.

Nach dem Einloggen wird man zunächst vom Hauptmenü der Online-Kabelspiele begrüßt. Hier kann man in diverse Nachrichtenbretter verzweigen, Updates downloaden, mit anderen Fliegern konferieren, Luftschlachten fürs Wochenende aushandeln oder losfliegen.

Bevor ein Luftikus vom Boden abhebt, sollte er sich mit Rücksicht auf die Telefonkosten erst mal mit dem Handbuch und der Tastenbelegung schlau machen. Leider stammt das Handbuch ganz offensichtlich aus einer Zeit weit vor dem Ersten Weltkrieg. Die wirklich relevanten Infos sind nur mit erheblichem Suchaufwand zu finden, und wer ein Kapitel überspringt, bekommt nachher im Kampf nichts geregelt, weil er verzweifelt nach der Taste sucht, mit der sich das Fahrwerk einziehen läßt. Air Warrior läßt sich jedoch auch im Einspielermo-



▲ *Bitte wählen Sie ein Schlachtfeld*

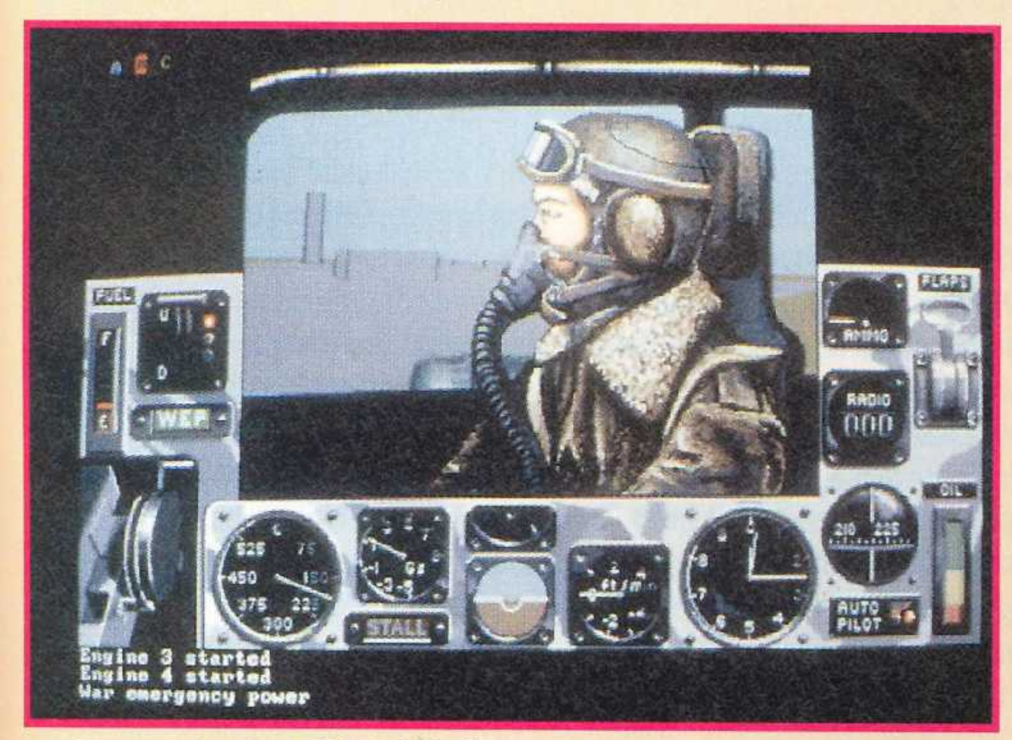
dus ausprobieren, und so kann man die riskanten Manöver wie Starten, Landen und Geradeausfliegen üben, ohne daß man sich dabei vor Europas Fliegerelite blamiert.

Viel Feind...

Nachdem man sich allerdings über den Menüpunkt FLY in das digitale Schlachtfeld gebeamt hat, muß man in die Luft und den anderen zeigen, was man so drauf hat. Eines von vier verschiedenen Einsatzgebieten wird zum Startfeld erklärt, und nach ein wenig Datenaustausch steht die Maschine des Spielers auf der Startbahn. Mit der Taste <8> werden die Motoren angelassen, die <C>-Taste gibt vollen Schub. Die Richtung steuert man komfortablerweise wieder mit der Maus oder dem Joystick.

Wer jetzt (so wie ich) gedacht hat, die lächerlichen 2400 Baud Übertragungsrate würden lediglich eine Einzelbildschaltung mit einem frischen Screen alle zwei Minuten erlauben, der täuscht sich gewaltig (so wie ich). Alles läuft superflüssig und ist in gewissem Maße sogar besser spielbar als moderne High-End-Flugis mit Riesenanforderungen an die Hardware. Selbst im Dog-Fight mit vier anderen Flugzeugen geht der Spielfluß nicht in den Keller.

Klar gibt es keine fotorealistischen Gebäude, und die Tower sehen noch aus wie in Microsofts erstem Flugsimulator, aber hier steckt halt einfach mehr Gameplay drin. All die ganzen Tricks, mit denen sich die Computergegner "herkömmlicher" Simulationen problemlos ausschalten lassen, greifen plötzlich nicht mehr. Man hat es jetzt halt mit menschlichen Gegnern zu tun, und die kennen die Tricks natürlich auch.



▲ *Fly stoned... der Schlauch fürht zum Auspuff*

Über simulierten Funk kann man mit anderen Fliegern Kontakt aufnehmen und Bündnisse schließen oder Privatfehden vom Zaun brechen. Wer übrigens ein Stillhalteabkommen mit einem Partner nicht einhält, wird mit einem Tag Flugverbot belegt.

...viel Air

Etwas gewöhnungsbedürftig sind sie schon, die neuen Telefonspiele, aber kein Vergleich mehr zu dem Neandertaler-Kram, der sich bisher unter diesem Mäntelchen verbarg. Wer Flugis wegen des Feelings mag und nicht weil sie besonders gute Grafik haben, wird mit Air Warrior auf jeden Fall mehr Spaß haben als mit irgendeiner anderen Simulationssoftware. Menschliche Gegner und Verbündete tragen letztendlich mehr zum Spielvergnügen bei als massig gerenderte Zwischensequenzen und Texture-Mapping auf der Startbahn.

Demnächst sehen wir uns mal **Mechwarrior** an, und ansonsten drücken wir Soft & Sound beide Daumen, damit die tolle und sozial wertvolle Idee nicht sang- und klanglos untergeht.





Tempest 2000, eines der kommenden Jaguar-Spiele von Atari

Zu Gast bei Atari

ROOAARRRR!!!!!

Sunnyvale, Kalifornien: Das "Silicon Valley" ist so etwas wie die "alte Heimat" der Computertechnologie, und auch Heimspiele-Pionier Atari hat seinen Firmensitz von Anfang an hier. Unser US-Korrespondent Markus Krichel war mit "Papa Atari" Jack Tramiel verabredet. Gesprächsthema: die neue Spielkonsole "Jaguar" und ihre ersten Schritte auf dem Markt.

Nach einer Zeit voll widersprüchlicher Presse- und Mailboxmeldungen hat Ataris Jaguar nun tatsächlich seine Markteinführung erlebt. Die ersten Spiele sind fertig, und ich wollte nun doch (siehe auch ASM 10/93, Seite 61) gern das lange versprochene Gespräch mit Jack Tramiel, dem ruhmreichen Seniorchef von Atari, führen.

ASM: Glauben Sie, daß die Zeit der 16-Bit-Spielsysteme vorbei ist?

Atari: Diese Systeme haben natürlich einen gut etablierten Kundenstamm, der nicht so schnell am Ende ist. Die Frage lautet daher: Wie nimmt sich der Jaguar als 64-Bit-System daneben aus? Im Preis-Leistungs-Verhältnis sind wir sowohl dem SNES als auch dem Mega Drive überlegen.

ASM: Warum hat man gleich ein 64-Bit-System gebaut und sich nicht, wie etwa 3DO, erst mal auf den 32-Bit-Markt gestürzt?

Atari: Vor rund 3 Jahren hatten wir eine 16-Bit-Konsole in Arbeit – den Atari Panther. Dieses Projekt wurde abgebrochen, weil es nicht rechtzeitig fertigzustellen war. Danach wollten wir mit der Arbeit an einer 32-Bit-Konsole beginnen, änderten dann aber unsere Meinung, da wir die Konkurrenzfirmen technologisch überflügeln wollten. Also haben wir angefangen, direkt an einem 64-Bit-System zu arbeiten.

▲ Das Atari-Hauptquartier in Sunnyvale

ASM: Obwohl die 64-Bit-Technologie sehr beeindruckend ist, fragen sich Fachleute, warum man für den Jaguar Module statt CD-ROMs als Basismedium gewählt hat.

Atari: Es gibt zwei Gründe. Der Kunde ist jetzt eher bereit, Steckmodule zu kaufen als CDs. CD-ROM-Programme brauchen lange Entwicklungszeiten. Wir müssen aber so schnell wie möglich Produkte zeigen. Darum entschlossen wir uns zu einer kombinierten Lösung. Das CD-ROM-Laufwerk, das separat erhältlich ist, muß nur in den Jaguar eingesteckt werden, wobei der Modulsteckplatz freibleibt. So kann zum Beispiel ein MPEG-Videokompressionsmodul eingesteckt und mit einem CD-ROM benutzt werden.

ASM: Können wir mehr über dieses MPEG-Modul erfahren?



▲ Jack Tramiel kaufte 1984 Nolan Bushnells Heimcomputer- und Spieleschmiede Atari.

Atari: Das Produkt ist noch in Entwicklung, daher gebe ich mal ein theoretisches Beispiel: Wir haben gute Verbindungen zu Profimusikern, die alle sehr gute Erfahrungen mit unseren Computern gemacht haben. Musikvideos wären ein guter Anwendungsbereich für MPEG-Produkte.

ASM: Wenn der Jaguar weltweit erhältlich ist, könnte das von Ihnen vorgesehene Double-Speed-Laufwerk für die CD-ROMs bereits zu langsam sein. Warum nicht gleich ein Triple-spin-drive?

Atari: Da ich kein Techniker bin, kann ich dazu nicht viel sagen. Wahrscheinlich Kosten. Durch den 64 Bit breiten Datenbus werden ohnehin riesige Datenmengen auf einmal übertragen. Ich bin nicht sicher, daß der Geschwindigkeitsvorteil so groß wäre.

ASM: Es wurde viel über den Vertrag zwischen Atari und IBM gesprochen, dem zufolge Atari die Summe von 500 Millionen Dollar an IBM gezahlt haben soll. Was kriegt denn Atari für so viel Kohle?

Atari: IBM übernimmt die Herstellung des Jaguar und alle damit verbundenen Arbeiten. Dazu gehörten auch die Distribution, Teilebeschaffung, Qualitätstests und so weiter.

ASM: Nun ist IBM ja für alles andere bekannt als ausgerechnet für die Herstellung von Spielesystemen. Was verspricht sich Atari von dieser Verbindung?

Atari: Unsere Produkte sollen in Amerika entwickelt und hergestellt werden. IBM hat tatsächlich keinen großen Namen in der elektronischen Unterhaltung, ist aber als Hersteller qualitativ hochwertiger Hardware bekannt.

ASM: Was sind die Pläne für die weltweite Vermarktung des Jaguar, und wie ist der Testmarkt gelaufen?

Atari: Die Verkaufszahlen in den Testmärkten New York und San Francisco hätten nicht besser sein können. Das System und die ersten Spiele waren überall sofort vergriffen. Die weltweite Veröffentlichung ist eine Sache der nationalen Distributoren. Europa ist immer ein Problem aufgrund der vielen Sprachen und der notwendigen Übersetzungsarbeiten. Wir müssen die Produkte in 10 Sprachen übersetzen und haben immer noch nicht die Bevölkerungsdichte der USA abgedeckt.

ASM: Wie sieht es zwischenzeitlich mit der Softwareunterstützung aus?

Atari: Wir haben bis dato 35 unabhängige Entwicklerfirmen als Lizenznehmer gewinnen können, und es werden mehr dazukommen. Unser Ziel ist es, das gesamte Spektrum und alle bekannten Genres der Spieleindustrie abzudecken. Unsere Lizenznehmer sind alle in der Lage, innovative und bahnbrechende Produkte herzustellen. Bis Weihnachten 1994 werden wir mindestens 50 Titel anbieten.

ASM: Als alter VCS-Veteran interessiert mich eine Sache ganz besonders: Werden wir Neuauflagen unserer alten Spielfavoriten zu sehen bekommen?.

Atari: Ja. Zur Zeit präsentieren wir gerade "Tempest", die Neufassung eines echten Evergreens. Andere Klassiker werden sicherlich folgen. Spiele wie "Missile Command" und "Asteroids" kommen in Frage – vielleicht sogar mit einer Bonusversion des Originals!

ASM: Vielen Dank für dieses informative Interview.





HELICOPTER MISSION

PC, kostenlos, geplant für: **Amiga, Atari ST, C64**, Hersteller: **Rauser Computer Advertising/Prestige**, 64625 Bensheim, Muster von: **Hersteller**.



Die Welt von oben

Die Vorstellung eines neuen Computerspiels kann man zum Beispiel in Redaktionsräumen oder in der Software-Werkstatt des Hersteller veranstalten. Bei HELICOPTER MISSION aber lud man zu den Heeresfliegern nach Laupheim ein.

Schnee, Wind und etwas Nebel: "Kann uns nicht stören, wir starten auch bei diesem Wetter", meinte ein sichtlich gutgelaunter Oberleutnant, jener nämlich, der uns am Tor des Heeresfliegerregiments 25 in Laupheim (Nähe Ulm) begrüßte. Anlaß war die Vorstellung von **Helicopter Mission**, einem Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel, das die Firma **Rauser Computer Advertising** aus Reutlingen im Auftrag des Bundesministeriums der Verteidigung produziert hat.

Das Laupheimer Regiment, das mit 32 Hubschraubern ausgerüstet ist, wurde u.a. bei mehreren Großfeuern in Griechenland oder beim Verletztentransport im Golfkrieg eingesetzt. Momentan befinden sich von den rund 700 in Laupheim stationierten Soldaten 30 Mann im UN-Einsatz im Irak. Doch auch im Inland und nahem Ausland werden die Heeresflieger oft herbeigerufen. So auch bei jenem schweren Unfall auf der Autobahn bei Salzburg im Januar.

"Zu normalen Dienstzeiten sind wir in zehn Minuten in der Luft", betont Oberfeldarzt Dr. Schroedl. Eine enge Zusammenarbeit mit zivilen Rettungsdiensten ist selbstverständlich, und jeder weiß die Unterstützung der Laupheimer Flieger zu schätzen. So tauchen an Bord der Rettungshubschrauber auch immer öfter zivile Ärzte und Sanitäter auf.

Daß Baden-Württemberg auch von oben sehr schön ist, bewies uns Oberleutnant Schmaus, ein alter Hase in der Hubschrauberfliegerei, der zu einem halbstündigen Rundflug einlud und zuvor noch ein paar Kunststücke vorführte. Man kann darüber nicht schreiben, man muß es einfach selbst erlebt haben.

Helicopter Mission könnte der erste Schritt zu diesem Abenteuer sein. Das Spiel besteht aus mehreren Missionen, bei denen man aus jeweils drei verschiedenen Hubschraubern möglichst den richtigen auswählen muß, um dann Verletzte zu bergen, Pakete mit Lebensmitteln abzuwerfen oder Personen aufzunehmen. Wer 6000 Punkte erreicht, bekommt ein Paßwort, das zur Teilnahme an einem Gewinnspiel berechtigt. Hauptpreis: Ein Tag bei den Heeresfliegern.

Das Spiel ist *Freeware*, darf also frei kopiert und weitergegeben werden. Allenfalls muß man ein paar Mark für die Diskette berappen – die Software aber kostet keinen Pfennig. Rechtzeitig zur CeBIT soll das Game für PC, Amiga, Atari ST und sogar den C64 erscheinen, und auf der Messe ist eine Vorstellung geplant.

Die einzelnen Missionen – das wurde in Laupheim deutlich – sind durchaus realistisch. Nur hin und wieder hätte das Programmierteam von **Prestige** noch etwas mehr Sorgfalt walten lassen können. Aber wie heißt es so schön: Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul. Und so verzichten wir auch auf eine Bewertung.

Nur in einem Punkt bin ich seit Laupheim am Rätseln: Als Zielgruppe des Bundeswehr-Werbespiels werden nämlich Sechs- bis 25jährige angegeben. Ehrlich gesagt habe ich noch keinen Sechsjährigen getroffen, der Soldat werden möchte. Aber vielleicht soll das Spiel ja gerade in dieser Altersgruppe für einen Meinungsumschwung sorgen; wer weiß?



▲ *"Kommen Sie ruhig, meine Herren. Wir nehmen den Großen!"*



▲ *Nur Fliegen ist schöner!*

Raubkopien

Shopping in Thailand



Bangkok, auf Thai 'Krung Thep', die "Stadt der Engel" – offiziell neun Millionen Menschen, tägliches Verkehrschaos mit Smog (San Francisco ist dagegen der reinste Luftkurort), gut vierhundert Tempeln und noch mehr Orten, an denen sich Touristen infizieren können. Was aber hat all das mit Computerspielen zu tun?

Wer schon einmal seinen Computer geöffnet oder auch nur ausgepackt hat, dem sind bestimmt die Aufschriften 'Thailand' auf verschiedenen ICs oder das 'Made in Thailand' auf Tastaturen, Festplatten- und Diskettenlaufwerken sowie Monitoren aufgefallen. Die Arbeitskosten im fernöstlichen Land sind niedrig, die Infrastruktur stimmt, und die politischen Verhältnisse sind stabil – kein Wunder, daß z.B. Seagate, TEAC, NEC und EPSON hier produzieren. Ebensowenig erstaunen sollte deshalb, daß viele der produzierten Komponenten auch im Lande selbst günstig angeboten werden.

Am Anfang eines längeren Aufenthaltes – zum größten Teil davon 'bei Familie auf dem Lande' – liegt es daher nahe, zusätzlich zum Graustufen-Einerlei des Laptops einen einfachen VGA-Farbmonitor zu kaufen. Dafür ist z.B. das Einkaufszentrum Panthip-Plaza an der Petchburi Road eine gute Adresse. Viele Hard- und Software-Läden teilen sich den Raum um einen großzügigen fünfstöckigen Innenhof mit ein paar Boutiquen, Restaurants und Ständen mit Buddha-Amuletten.

Vom 386SX im Sonderangebot bis zum Pentium (natürlich auch im Angebot) reicht die Hardware-Palette, dazu gibt's Pocket-Faxgeräte und Ethernet-Modems zu Preisen, von denen wir in unserem FTZ-Ländle nur träumen können. Und die Software?! Ganze Läden voller Spielprogramme warten auf Kunden. Es gibt alles, was Rang und Namen hat – die gesamte Palette der ASM-Vorstellungen aus den letzten zwei Jahre, bunt und in Plastikbeuteln verpackt. Wie bitte? Plastikbeutel?!?

Tütenweise Sonderpreise

Beim genaueren Hinsehen zeigt sich, daß der blaue Aufkleber auf 'Dark Sun – Shattered Lands' mit der Angabe der Minimalkonfiguration gar kein Aufkleber, sondern offenbar eine gute Farbkopie ist. Und da fällt es mir wie Parity-Errors aus dem RAM: Der ganze Kram setzt sich aus RAUBKOPIEN zusammen, so echt wie die Boss- und Lacoste-Hemden hundert Meter weiter an der Straße!

Das erklärt auch die märchenhaften Preise. 'Strike Commander' z.B. wird für 350 Baht (24 Mark) angeboten; laut Aufkleber bewegt sich der Preis der meisten Markenspiele zwischen 150 und 500 Baht – je nach Anzahl der Disketten und dem Umfang des Handbuchs. Raubkopien, so weit das Auge reicht; auch Neppversionen der PC Tools und von Norton-Software sind zu haben. Die einzigen Originale, die ich nach einigem Suchen ausmache, sind Shareware-Programme in etwa der gleichen Preisklasse sowie verschiedene kleine DOS- und Windows-Utilities.



▲ *Sehen sie so aus, die Software-Piraten?*

Vor meinen Augen "erwirbt" ein Student für 220 Baht 'Ultima Underworld II'. Er spricht ordentliches Englisch – sonst könnte er mit der englischen Version des Spiels auch wenig anfangen – und ist völlig erstaunt, als er erfährt, daß dieses Programm in Europa und den USA gut das Sechsfache kostet. Dann würde er es nicht kaufen, erklärt er, denn er hat im Monat etwa 6000 Baht (knapp 420 DM) zur Verfügung. Damit gehört er sogar zu den extrem reichen Studenten, denn ein Automonteur in der Provinz verdient nur ungefähr dasselbe!

Als ich den guten Mann frage, ob es denn hier in Thailand legal sei, eine Kopie zu erwerben und zu benutzen, die Herr Garriott nicht genehmigt habe, meint er ziemlich verständnislos 'Mei pen rai' – 'Das macht nichts'. Copyright sei etwas, worüber sich die 'farangs', die Westler, die Köpfe zerbrechen mögen – in Thailand sei das überhaupt kein Thema.

Als die Verkäuferin uns kurz verläßt, um die mittlerweile fertigkopierten HD-Disketten aus einem anderen Laden ein paar Meter weiter zu holen, passen wir zwei auf das Geschäft auf, und ich habe die Gelegenheit, die Auslagen gründlich zu fotografieren. Da hat die junge Dame vorher nämlich abgewunken. Die einzigen Spiele, die ich nicht entdecken kann, sind 'Rebel Assault' (Kunststück, das kommt regulär auf einer CD-ROM und würde ca. 300 HD-Disketten einnehmen) und 'Ultima 8'. Letzteres soll zwar schon zur Verfügung stehen, hat aber wohl den Weg zum eifrigen Kopierer nebenan noch nicht geschafft.

Zugegeben: 'Ultima 8' könnte mich schon in einen Gewissenskonflikt stürzen, aber bei mir sitzt die 'Mai pen rai'-Haltung noch nicht so tief. Preisfrage daher an einen deutschen Juristen (Gravensteiner oder so ähnlich, aber das alles ist hier so endlos weit weg): Was sagt unser Strafrecht dazu, wenn ich mir jetzt eine solche

Raubkopie kaufe, wenn weit und breit niemand das Original anbietet, wenn ich diese Schwarzkopie nur im Ausland nutze und mir zu Hause in Good Old Germany das Original besorge?

Schnäppchen-Tourismus

Letzten Endes verlasse ich die Panthip Plaza ohne Software, aber mit einem recht erträglichen 14-Zoll-VGA-Monitor, natürlich 'Made in Thailand', für zäh heruntergehandelte 6000 Baht, das sind 418 DM. Damit kann ich die nächsten sechs Wochen zur 'Siesta'-Zeit, der größten Hitze zwischen Mittag und halb vier, unter dem Haus meiner Schwiegereltern im Schatten sitzen und eventuell in meinem 'Ultima Underworld II'-Original oder in 'Dark Sun' Dinge entdecken, die die schnellen Löser noch nicht gefunden haben. Vielleicht lest Ihr die demnächst auch in der ASM...

Einen Teil der Antwort auf das Raubkopien-Problem geben übrigens die Software-Firmen selber – aber bisher leider nur hier in Asien. In einem ganz ähnlichen Shop wie dem beschriebenen habe ich vor zwei Jahren in Singapur jede Menge Markenspiele gefunden – zu wahren Spottpreisen im Originalkarton. Auf den Verpackungen sagte lediglich ein kleiner Aufkleber "Asian Version": Die war aber bis auf den Preis von ca. 25 DM identisch mit dem US-Original für 65 Dollar. Für einen solchen Preis können sich auch Originale gegen Schwarzkopien mit den teilweise kaum entzifferbaren Handbuchkopien und der doch erheblich eingeschränkten Aufmachung durchsetzen. Sogar hierzulande landen ja viele vorher sündteure Markenspiele nur wenige Monate oder gar Wochen nach dem Erscheinen in der 'Grabbelkiste' größerer Märkte und sind für Schnäppchenpreise zu haben – völlig legal.

Bei einem weiteren Besuch in Panthip Plaza konnte ich dann doch noch 'Rebel Assault' auf einer CD auftreiben, für 750 Baht (50 DM), eine Originalversion 'nur zum Verkauf in Thailand, Hongkong, Singapur, Malaysia und den Philippinen'. Und in einem Laden im Erdgeschoß, den ich vorher nicht gefunden hatte, wurde eine ganze Reihe von Originalspielen auf Diskette angeboten, eben die 'Asian Versions' zu Preisen knapp über denen der Raubkopierer. Sogar Spiele-Zeitschriften gab es hier und offenbar auch ganz ordentliche Beratung zu den Spielen und zur benötigten Hardware. Während bei der Räuber-Konkurrenz meist gähnende Leere herrschte, war dieser Laden ziemlich voll, eigentlich nicht unverständlich.

Fazit: Macht etwas realistischere Preise für gute Software, bietet kompetente Beratung durch den Spiele-Fachhandel (nicht zu vergessen die Informationen durch ausgeschlafene Spiele-Magazine). Veröffentlicht zusätzlich spielbare Demos auf CD, so daß man nicht mehr 'die Katze im Sack' kaufen muß, dann sind Schwarzkopien für die meisten Leute, die gern spielen wollen, so aktuell wie heute ein 80286-AT mit 8 MHz, 640 KB RAM und Hercules-Grafik!

J.Waldow

◄ Del Flei-hell lauelt schon



Mirage

Der Aufstand der Roboter

Neue Spiele verlangen neues Game-Design. Schnöde, pixelige Grafiken sind out, es lebe das 3D-Visual-Contouring.

Der Spiel-Designer Sean Griffiths – unser Gesprächspartner

Das englische Label Mirage sorgt seit Jahren durch gute Spiele für Belebung auf dem Softwaremarkt und will nun mit "Rise of the Robots" wieder einmal ordentlich Furore machen. Unser Englandkorrespondent Derek dela Fuente hat Sean Griffiths – den Game-Designer bei Mirage – interviewt und sich über künftige Projekte informiert.

ASM: Gerenderte Spiele scheinen im Moment "State of the Art" zu sein. Wie fühlt Ihr Euch als eine der ersten Firmen, die diese Technik verwendet hat?

Sean: Gerenderte Sequenzen verwenden wir bereits seit einiger Zeit in unseren Spielen. Unser Ziel ist es, ein Spiel zu produzieren, das verschiedene Rendering-Technologien nutzt. Gleichzeitig wollen wir sicherstellen, daß die Spielbarkeit und grafische Inhalte zusammenpassen. Ich denke, auf diesem Gebiet sind wir führend.

ASM: Welche Features heben "Rise of the Robots" von anderen Beat'em-Ups wie "Mortal Kombat" usw. ab?

Sean: Die Grafik von "Rise" spricht schon für sich selbst. Wir haben viel Zeit für das Spieldesign verwendet. Ich denke, daß es uns bei "Rise" besonders gut gelungen ist und zwar so, daß die Spielbarkeit der Levels nicht darunter leidet. Dinge wie die Technik der "intuitiven künstlichen Intelligenz" sorgen für ein extrem herausforderndes Spiel. Wir haben Faktoren wie Aggression, Motivation und Lernen in "Rise" implementiert, die in keinem anderen Spiel dieses Genres bisher umgesetzt wurden.

ASM: Glaubst Du, daß solch ein Arcade-Spiel auf dem PC-Markt plaziert werden kann?

Sean: Wir haben reichlich Marktforschung betrieben und dabei festgestellt, daß sich PC-Spieler von den immer wieder gleichen Strategiespielen und Flugsimulatoren gelangweilt fühlen und daß der Markt nun förmlich nach mehr geschicklichkeitsorientierten Spielen wie Beat'em-Ups schreit.

ASM: Hat sich das Konzept des Spiels im Laufe der Entwicklung geändert?

Sean: Nein, eigentlich nicht. Ziel und Konzept sind während der Entwicklung gleich geblieben. Direkt zu Beginn unserer Entwicklungen haben wir einen Vorentwurf für das Game-Design festgelegt, an dem sich die ganze Planung und weitere Ausführung bei der Spielgestaltung auszurichten hatte; ich denke, wir haben das auch konsequent durchgehalten.

ASM: Was steckt hinter "Rise of the Robots"?

Sean: "Rise" ist ein Roboter-Beat'em-Up, das komplett mit gerenderten Grafiken aufwartet.

ASM: Welches System zeigt Deiner Meinung am ehesten die Stärken dieses Spiels?

Sean: "Rise" nutzt eigentlich auf jedem System das volle Potential. Jede Umsetzung wurde so entwickelt, daß sie bis an die Grenzen des jeweiligen Systems geht. Für meine Begriffe schaut es am besten im SVGA-Modus eines PC aus.

ASM: Sean, wir danken für das Gespräch.

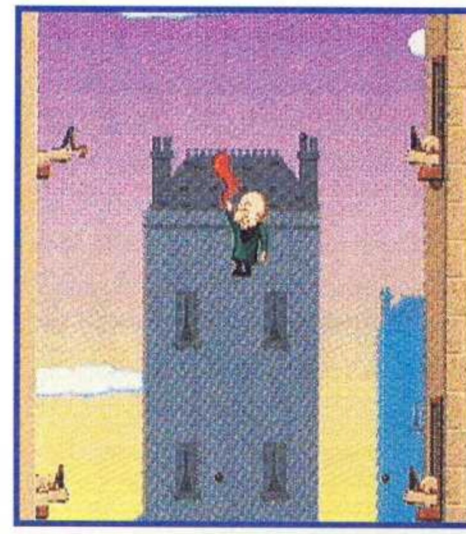


Die Crew von links nach rechts: Andy Clark (Amiga-Programmierer), Gary Leach (PC-Programmierer), Sean Griffiths (Spiel-Designer), Sean Nadin (3D-Modeller), Kwan Lee (Interior-Designer)

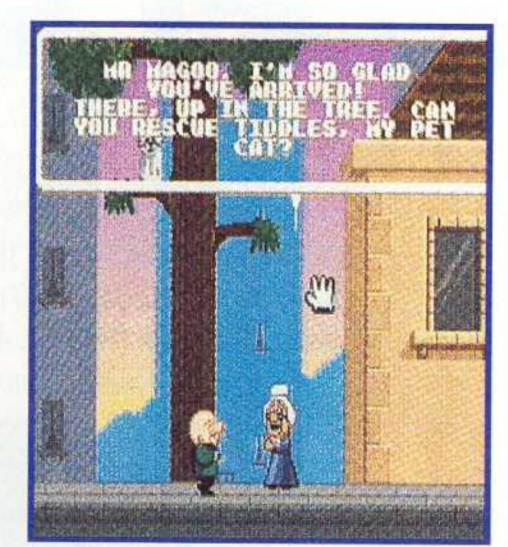
Millennium

Frisch von der Insel

Superheld James Pond – stets im Geheimdienst ihrer Matjestät – ist jedem Jump'n'Run-Freak geläufig. Kaum einer kennt die Firma, die dahinter steht: Millennium.



Mr Magoo ist durch nichts aus der Ruhe zu bringen

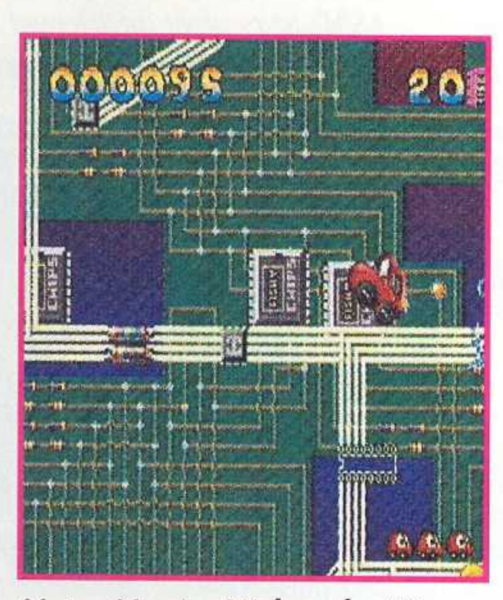


So was nennt man Katzenjammer

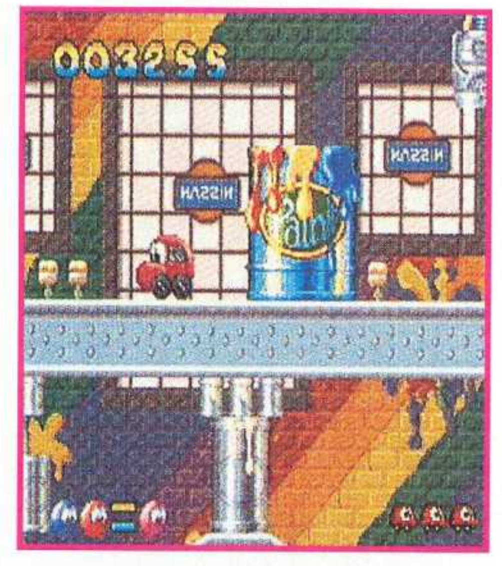
Die altehrwürdige Stadt Cambridge ist wohl eher durch ihren jährlichen studentischen Ruderfight gegen Oxford als durch die Softwarefirma Millennium bekannt. Da aber nun der gute "James Pond" bereits mit seiner dritten Auflage ein wenig in die Jahre gekommen ist, wird es Zeit, neue Spielcharaktere ins Rennen zu schicken. Genau an diesem Punkt wirft Millennium seine Kreativität in die Waagschale. Für dieses Jahr sind einige neue Projekte geplant und befinden sich auch schon in Arbeit. Unser Englandkorrespondent Derek dela Fuente hat sich vor Ort umgesehen und konnte erste Blicke auf kommende Pixelhelden werfen.

Vor einiger Zeit hatte ich bereits über **Pinkie** berichtet, den kleinen, knuffigen Außerirdischen, den irgendwelche Wirrungen in die terrestrische Galaxie getrieben hatten. Pinkie wird in Kürze auf allen Computersystemen und auch dem Mega Drive verfügbar sein. Sobald ich eine reviewfähige Version in die Finger bekomme, werde ich Euch sofort darüber berichten. Nun zu den weiteren Spielen, die im Laufe dieses Jahres auf unseren heimischen Computern oder Konsolen zu sehen sein werden:

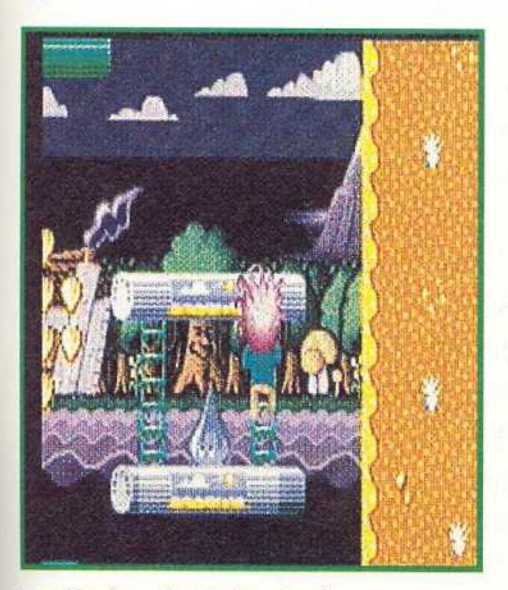
Von United Pictures aus den USA hat sich Millennium die Lizenz für eine Cartoonfigur besorgt: **Mr Magoo**. Im Spiel gleichen Namens, einer gelungenen Mixtur aus Animation und Plattformspielchen, ist der Pixelheld eine naturgetreue Nachbildung des Cartoons. In Kürze: Magoo Town ist außer Kontrolle geraten, Gebäude brennen, Katzen hängen in Bäumen fest, die Clowns sind aus dem Zirkus verschwunden, kleinen Kindern sind die Ballons abgängig, die Spielzeugfabrik liegt fast in Trümmern. Und der einzige, der daran etwas ändern kann, ist Magoo. Chaos perfekt! Ihr müßt Magoo in diesem kurzweiligen Spiel im wahrsten Sinne des Wortes "Knüppel zwischen die Beine werfen" – trifft der Meister des Chaos darauf, passiert Außergewöhnliches. Geplant ist zunächst eine Amiga-Version.



Motor Mania: Mickey der Micra wandert über Leiterbahnen...



...und muß den Gefahren einer Werkstatt aus dem Weg gehen



Troll Island: Viel Feind...



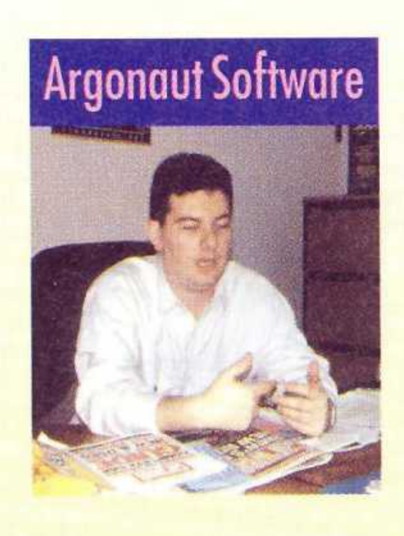
...und viel "Wasss-Er"

Troll Island ist ein weiterer Titel, der voraussichtlich noch in diesem Jahr erscheint. Liebenswerte, haarige Bewohner der Trollwelt werden von einem bösartigen, dichten Nebel bedroht, der ihre Welt grau werden läßt. Jeder einzelne, kleine Troll verfügt über besondere Kräfte, um diesem Unheil zu begegnen. Ihres steuert die kleinen Wichte und bringt die Farbe zurück. Es gibt reichlich Goodies zu sammeln und Baddies zu vernichten.

Ein weiteres Amiga-Spielchen wird mit Glück ebenfalls bereits in diesem Jahr den Softwaremarkt zieren: **Motor Mania**. Mickey, ein kleiner Micra, ist die Hauptspielfigur und der letzte Wagen in der Firma, der noch nicht ausgeliefert wurde, als die große Umweltverpestung den Betrieb ins Chaos stürzte. Nur er ganz allein kann die Rettung bringen. Dazu muß er sämtliche Arbeitsprozesse in umgekehrter Reihenfolge durchlaufen. Von der Lackiererei durch den Windkanal, die Reifenmontage, die komplette Computersteuerung: Überall muß er die Fehler beseitigen.

Alle geplanten Projekte hören sich zumindest sehr vielversprechend an. Ob sie wirkliche Renner werden, bleibt abzuwarten. Ich werde Euch auf jeden Fall auf dem laufenden halten.



Zu Besuch bei Jez San

Unter der Vielzahl von Programmierern im Spielebereich gibt es nur wenige, deren Namen auch nach langer Zeit noch im Gedächtnis verbleiben. Einer davon ist Jez San von Argonaut, der sich nicht nur mit Spielen wie Starglider 1 und 2 einen Namen gemacht hat, sondern auch für die Entwicklung des FX-Chips verantwortlich zeichnet.

ASM: *Es soll tatsächlich noch Leute geben, die Jez San nicht kennen. Also, wer ist Jez San, und was tut er?*

JS: Na ja, begonnen habe ich mit der Computerei im zarten Alter von 12 Jahren. Die Firma Argonaut, der ich schon damals angehört habe, wurde 1982 gegründet. Mein erstes Spiel war "Starglider" auf dem ST und danach auf dem Amiga, danach kamen "Starglider 2" und "Birds of Prey" für die gleichen Rechner. Viele dieser Spiele waren 3D-Games. Inzwischen sind wir 60 Leute, dazu kommen noch einige Programmierer außer Landes.

Ich bin dabei eher für die Geschäfte als für die Programme zuständig. Ich reise um die Welt, schließe Verträge ab und finde das alles auch ganz gut – aber irgendwie vermisse ich das Programmieren. Damit meine Finger nicht einrosten, habe ich mir ein Apple-Newton-Entwicklersystem zugelegt.

ASM: *Was denkst Du über die neuen Rechnergenerationen?*

JS: Na ja, wir waren wohl einer der Vorreiter auf Amiga und ST und haben gezeigt, was in diesen Maschinen steckt. Heute wollen wir das auch mit den neuen Systemen wie Saturn, 3DO, etc. starten. Immerhin sind wir die ersten, die in ein Satelliten-/Broadcasting-Objekt für Spiele investieren – das wird wohl eine der wichtigsten Neuerungen in den kommenden Jahren sein.

Das gute an den neuen Konsolen ist, daß sie alle Full-Motion-Video anbieten, eine große Anzahl Farben darstellen können und über ausreichende Prozessorkapazität verfügen. Jedoch ist jede Konsole so verschieden von den anderen, daß sich immer wieder Probleme mit der Konvertierung ergeben werden. Ich selbst halte den Atari Jaguar für eine gute Maschine.

ASM: *Der Atari Jaguar gilt als Könner auf dem Gebiet der Polygone und Real-Time-Operationen. Aber wie sieht es mit Pixel-Grafiken aus? Andere Entwickler meinen, auf diesem Gebiet sei der Jaguar nicht besser als ein 486er PC.*

JS: Man sollte nicht alles ernst nehmen, was manche Programmierer sagen. Die Sache ist einfach die, daß viele Programme in C geschrieben wurden, es aber für den Jaguar – wie auch für andere Konsolen – wohl kaum die Möglichkeit gibt, ein Programm in C umzusetzen. Also programmiert man den im Jaguar enthaltenen 68000er-Prozessor und läßt den RISC-Chip nur untergeordnete Aufgaben erfüllen. Deshalb gab es am Anfang auch nicht gerade berauschende Games für den Jaguar.

ASM: *Ist es nicht frustrierend zu sehen, daß das SNES, für das Du den FX-Chip entwickelt hast, langsam veraltet? Überhaupt: Was ist der FX-Chip? Sind es reine Softwareroutinen, so daß Du auch andere Konsolen damit bedienen könntest?*

JS: Jede gute Konsole oder jeder gute Rechner veraltet mit der Zeit – so ist nun mal der Lauf der Dinge. Der FX-Chip entstand vor mehr als drei Jahren und hat sich inzwischen millionenfach bewährt – das ist gut so. Aber es gibt neue Aufgaben, was natürlich nicht bedeutet, daß wir den FX-Chip so einfach vergessen. Wir arbeiten weiter an Verbesserungen und haben deshalb eine eigene Hardwareentwicklung mit speziellen Räumen im Hause.

Der FX-Chip ist ein RISC-Chip, der mit 21 MHz getaktet wird. Er ist schneller als der des SNES. Und er besteht nur aus Software. Nur ein kleines bißchen Hardware sorgt dafür, daß alles noch ein wenig schneller wird.

Als wir damals bei Nintendo anklopften, um ihnen zu berichten, daß wir für das NES einen 3D-Grafikchip entwickeln würden, bekamen wir sofort gesagt, daß wir diesen Chip lieber für das SNES entwerfen sollten, das es damals aber noch gar nicht gab. Also setzten wir uns hin und entwickelten den Chip – und erste Games, die den Chip unterstützten, gleich mit. Als sie bei Nintendo den Chip das erste Mal bewundern konnten, sahen sie, daß er mehr konnte, als sie erwartet hatten, und sie entwickelten ebenfalls Games für ihn.

ASM: *Ihr habt ja inzwischen FX2 entwickelt. Was sind die Unterschiede zur ersten Version?*

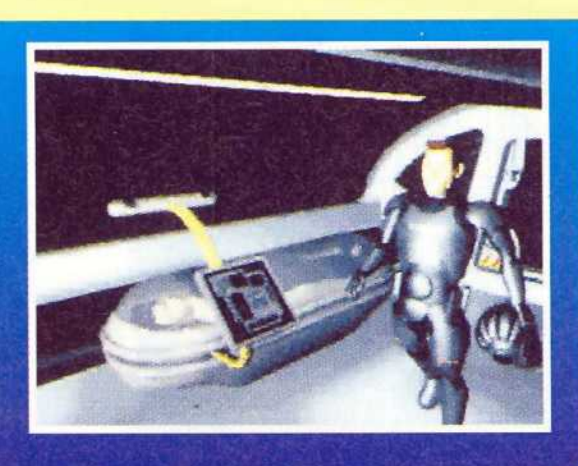
JS: Er ist eine reine Weiterentwicklung des ersten Chips und wird vom "FX-Stunt-Racer" benutzt. Er kann vor allem Objekte schneller bewegen und ist zweimal so schnell wie FX1. Er benutzt D(ynamic)RAM anstelle von S(tatic)RAM; damit ist der Speicher kostengünstiger, es läßt sich also für den gleichen Herstellungspreis wesentlich mehr Programm unterbringen. Mehr sage ich Euch nicht, denn der Chip unterliegt der Geheimhaltung.

ASM: *Aha! Dann bekommen wir aber wenigstens noch ein paar Hinweise, an welchen Spielen Du gerade arbeitest.*

JS: "Vortex" für das SNES wird gerade hier entwickelt. Es ist das erste nicht von Nintendo hergestellte SFX-Game, ein Action-Adventure. Es geht um einen Roboter, der sich durch eine gefährliche Umgebung schlägt und sich in verschiedene Gestalten transformieren kann.

"Creature Shock" auf 3DO und PC-CD-ROM spielt auf einem Alien-Raumschiff. Man muß sich durch lange Korridore bewegen und alles untersuchen. Das Spiel wird ein interaktiver Spielfilm sein. Es gibt Hunderte von verschiedenen Lebewesen, der Film "Alien" sieht dagegen ein bißchen blaß aus. Enthalten sind zum Beispiel sehr viele Special Effects für Bewegung und Verwandlung.

ASM: *Das läßt einiges für die Zukunft erwarten. Wir wünschen Dir und Argonaut auf jeden Fall alles Gute.*






Einige Szenen aus Argonauts neuestem Projekt Creature Shock



Zu Besuch bei Asylum

Exkollegen am Werk

Heutzutage ein neues Softwarelabel zu gründen, das bedeutet, Mut zu haben. Immerhin ist es mit dem Boom in der Computerindustrie ja nicht mehr weit her. Asylum in England ist eine frische Neugründung – wir sprachen mit den mutigen "Asylianern".

Den Namen kennt man nicht. Wie denn auch, wurde das Label **Asylum** doch gerade erst aus der Taufe gehoben. Doch das Team als solches besteht nicht unbedingt aus "Frischlingen". Bereits seit mehr als sechs Monaten haben die Leute an der Software gewerkelt, die demnächst unter diesem Label im Laden an der Ecke zu finden sein wird.

Was unterscheidet Asylum von anderen Labels? Zuerst einmal ist da der Gründer selbst – Andy Smith. Er war als Redakteur bei verschiedenen englischen Magazinen zur Überzeugung gelangt, daß er das ultimative Spiel herstellen könne – so wie Computerspieler es haben wollen. Immerhin wußte er ja alles über den Markt, in dem er sich mit einem neuen Produkt plazieren wollte.





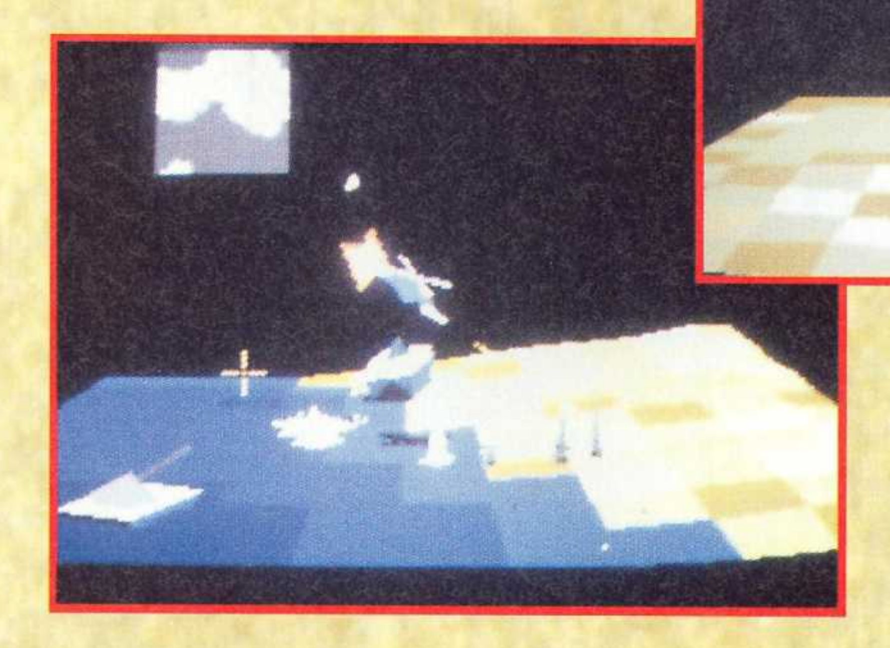
Einige Szenen aus dem ersten Spiel von Asylum

Andy Smith sagt über das erste Produkt für Amiga: *Unser erstes Projekt mit dem Namen "Zeewolf" wird eine Mischung aus einigen Oldies wie "Choplifter", "Virus" oder "Desert Strike" sein, allerdings in völlig neuer, um nicht zu sagen superber Aufmachung. Wir arbeiten gerade am Gameplay, haben die Engine – also das "Drumherum" fertiggestellt. Auf eine Sache sind wir besonders stolz: nämlich auf die Geschwindigkeit auf dem Standard-Amiga (A500). Gleichzeitig wird es aber auch eine spezielle A1200-Version geben, in der die Geschwindigkeit mehr Frames pro Sekunde zuläßt. Genutzt werden übrigens 32 Farben für gefüllte Polygone. Die meisten anderen Spiele beschränken sich hier auf 16 Farben.*

Das Spiel selbst hat eine in 32 Levels unterteilte Rettungsaktion zum Thema. Dabei geht es darum, die Rettung per Hubschrauber zu schaffen. Im ersten Level zum Beispiel müssen sechs Personen von einer Fähre auf dem Meer geholt werden.

Die Umgebung auf dem Bildschirm wird voll von Objekten, Bäumen, Fahrzeugen sein; alle werden durch eigene Codes und nicht durch das Programm selbst erzeugt. Vier Monate haben die Programmierer gebraucht, um das zu realisieren. Auch die Detailauflösung wurde beachtet. Wenn man zum Beispiel ins Wasser schießt, dann spritzt an dieser Stelle ja das Wasser auf. Geht man nun näher heran, dann wechselt nicht nur die Perspektive, auch die Größenordnung derjenigen Stelle wird geändert.

Der Helikopter wird nur durch Richtungsänderung gesteuert. Allerdings sind Waffensysteme (die durchaus gebraucht werden) und die Tankfüllung begrenzt, so daß man genau darauf schauen muß, wie man einen Auftrag erledigt.



Polygone und Vektorgrafik – das Ganze könnte ein Hit werden

Asylum konzentriert sich im Augenblick voll auf die Amiga-/A1200-Versionen. Eine Amiga-CD32- und PC-Version sind zur Zeit noch nicht geplant, aber – wie Smith gegenüber der ASM äußerte – nicht auszuschließen.

Wie sieht ein ehemaliger Redakteur die Chancen für Ex-Redaktionsmitglieder im harten Markt der Unterhaltungssoftware? Smith äußert sich gelassen: *Ich war nacheinander für drei englische Computer- und Spielezeitschriften tätig und startete dann das Projekt Asylum. Bob Wade ist der Marketing Director der Company. Auch er arbeitete zuvor bei drei Zeitschriften, von denen eine den Amstrad PCW, eine den C64 und eine den PC versorgte. Damit haben wir einen guten Background für den Unterhaltungssoftwaremarkt. Wir sind deswegen nicht arrogant, aber wir wissen, was ein gutes und was ein schlechtes Game ist. Und ich denke, daß unser erstes Projekt genau das ist, was die Leute wollen.*

Und was für Pläne hat Asylum für das Jahr '94?

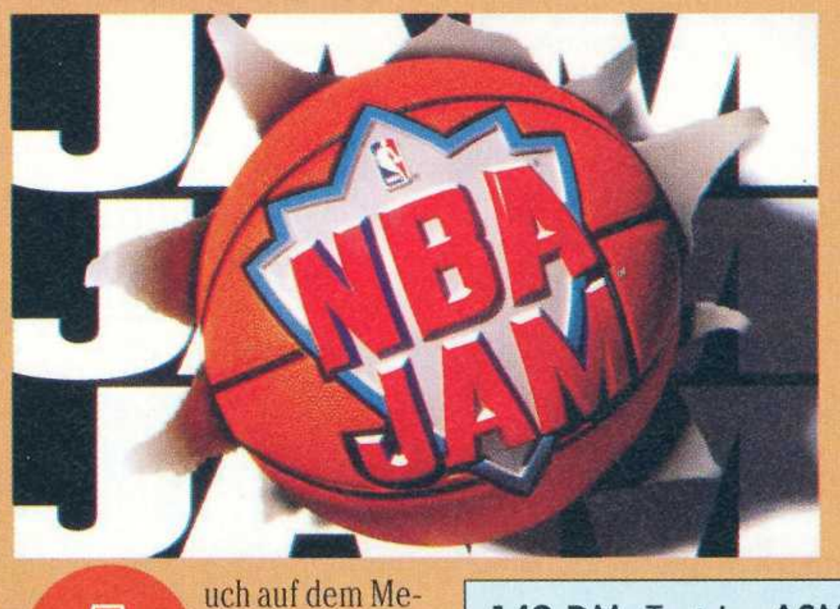
Smith: Erfolg haben! Außerdem soll unsere Engine (Entwickler-Plattform) noch für einige Spiele dieses Genres gut sein. Wir haben soviel Zeit und Energie in dieses System gesteckt, daß es einfach dumm wäre, dort nicht noch mehr herauszuholen.

Wir wünschen Andy und Asylum auf jeden Fall viel Glück. Über das erste Spiel werden wir auf jeden Fall noch berichten.

Bitte halte die Linie

Kennt Ihr das? Da gibt es bestimmte Firmen, die bei Weitervermittlung eines Gesprächs ein Band einspielen, auf dem dann Musik und/oder Sprüche zu hören sind. Da ja nicht nur deutsche Kunden anrufen, gibt es den gleichen Wortlaut mehrsprachig. So beispielsweise bei einer namhaften Computerfirma – dort lautet die Ansage schlicht: "Please hold the line", was übrigens NICHT "bitte halte die Leine" bzw. "Linie" heißt. Die Musikstücke sind ebenfalls hochinteressant. Bei den einen ist es der 70er-Instrumental-Sound à la James Last not least, bei anderen die aktuelle Nr. 1 der Charts – von vor einem Jahr, wohlgemerkt. Was aber aus den Fernsprechern von einigen Finanzämtern als Glockenspiel ertönt, schlägt alles: Da läuft doch glatt "Eine kleine Nachtmusik"! Wir wissen natürlich nicht, ob dort Schnarchsäcke arbeiten – bei uns gibt es keine, auch wenn diesmal nur zwei Seiten Replay im Heft sind. Ach ja, wer originelle Ansagebänder und deren Telefonnummern kennt, möge mir schreiben. Die von Rudi hab' ich schon, hehe. Wünsche wohl geruht zu haben. Euer Klaus.

Inhalt | Seite



(Mega Drive)

149 DM, Test in: **ASM 5/94**, Hersteller: **Acclaim**, Muster von: **Hersteller**.

Auch auf dem Mega Drive macht Acclaims neueste Basketballsimulation einen sehr guten Eindruck. Die Features der SNES-Version wurden komplett übernommen. Gut: Es fehlt dem Mega Drive natürlich vorne und hinten an Farben, um so feine Dinge wie einen auf Hochglanz polierten Holzparkettboden darzustellen, aber die Action ist noch drin. Da es auch für Segas Konsole einen Vierspieleradapter gibt, sind auch hier Team-Shootouts möglich, und die machen ja schließlich den Spaß bei diesem Modul aus. NBA Jam ist vielleicht nicht die beste Basketballsimulation, die man kaufen kann, aber ohne jede Frage eines der besten Multi-Player-Games.





(Game Gear)

ca. 80 DM, Test in: **ASM 5/94**, Hersteller: **Acclaim**, Muster von: **Hersteller**.

Leider bleibt der Spielspaß in der Game-Gear-Variante außen vor. Nicht, daß die Grafik oder der Sound weniger stimmig wären als auf den großen Konsolen-Brüdern. Nein, die Handheld-Maschine legt sich sogar mächtig ins Zeug und gibt alles, was sie hardwaretechnisch kann. Aber wie bereits erwähnt liegt der Suchtfaktor bei NBA Jam in der Mehrspieleroption, und die gibt es beim Game Gear nicht. Hartgesottene Basketballfans werden auch alleine ihren Spaß mit dem Teil haben. Wer jedoch abwechslungsreiche Action sucht, findet sie in den Computergegnern nicht. Obwohl es davon eine Riesenauswahl gibt, ist ein Match gegen einen menschlichen Gegner wesentlich aufregender.



Schade, aber auf Segas Handheld ist NBA Jam eher in der Liga der Mittelklassespiele einzuordnen.





(Amiga)

ca. 80 DM, Test in: **ASM 4/94** (PC), Hersteller: **US Gold**, England, Muster von: **Die Cassette.**

Winter OLYMPICS

Was ist das? Es ist weiß, schmilzt in der Hand und auch im Mund, und wenn man sich Ski umschnallt, liegt man schneller auf der Nase, als man denkt. Nun? Richtig: Schnee!

Lillehammer hat sich ausgehämmert; während ich diese Zeilen schreibe, stehen Verlierer und Gewinner schon lange fest. Aber wie es so ist: Wenn man in der Computerbranche etwas erspäht, womit sich Geld machen läßt, dann nimmt man es mit. Und so entstehen durch US Gold lauter kleine Lillehämmer und Lillehämmerinnen am heimischen Bildschirm.

Zehn Disziplinen darf man bestreiten und um Ruhm, Ehre, Goldmedaille und freies Doping kämpfen. Da gibt es Eisschnellauf, Biathlon, Triathlon, Weitsprung, Abfahrtslauf und diverse andere Belustigungen und Arztkostenhochtreiber. Man beginnt fröhlich mit der Auswahl des zu vertretenden Landes ("... und mach Deutschland ja keine Schande, Junge!") sowie diversen olympischen Vordisziplinen wie "seitengedrehtes Fahnehochziehen", "sonderliches Hymnenabsingen" oder "abgründiges Labersülzen über Friede, Freude, Eierkuchen". Ihr fragt Euch, warum ich so negativ bin? Es ist die Umsetzung für den Amiga, die mich ungnädig stimmt. Der "Spielspaß" beschränkt sich nämlich auf das Herumwackeln mit dem Joystick, wobei man ab und zu auch mal den Feuerknopf drücken darf – natürlich immer im Geiste Olympias (war das nicht eine berühmte Schreibmaschine?).



◀ Erst schaut er sich das Spiel an, dann stürzt er sich vom Watzmann...

Also, mir kommen da keine sportlichen Gefühle hoch, eher welche aus Richtung Magen, wenn ich sehe, was man sich als Amiga-Besitzer so alles gefallen lassen muß. Nicht nur, daß die Steuerung dürftig ausfällt, sie hakt auch noch. Der Skispringer fällt grundsätzlich auf die Nase, die Biathleten treffen höchstens ein paar Funktionäre (wobei nichts Wichtiges kaputtgeht!) und nie die Scheibe. Die Grafik ist ja noch annehmbar, der Sound ist so lala, aber das Gameplay ist irgendwo in Lillehammer unter einer Lawine begraben worden. Ach ja, auf HD kann das Teil natürlich auch nicht installiert werden – aber, ehrlich gefragt: warum auch?

Um es zu sagen wie ein alter Bekannter: "Nee, das isses nich'!". Und das ist noch nett gesagt.





EISKALT

(Game Boy)

69,90 DM, Test in: **ASM 5/94**, Hersteller: **Elite**, England, Muster von: **Elite**, 76135 Karlsruhe.



Das Fußballfieber steckt alle an. Inzwischen auch die Besitzer der kleinsten "Daddelkiste".

Der World Cup Striker ist die gelungene Umsetzung eines rasanten Fußball-Matches auf die verschiedenen Rechnersysteme. So weit, so gut. Beim der Gedankenassoziation "Game Boy und Spielbarkeit" rollen sich bei mir – bis auf wenige Ausnahmen – eigentlich immer die Fußnägel hoch, aber in diesem Fall muß ich meine Meinung wirklich revidieren. Der Striker entpuppt sich nicht nur als gut durchdachtes und gekonnt produziertes Sportspiel, sondern auch als grafisch gelungenes Game. Wie die Programmierer das gemacht haben, entzieht sich meiner Kenntnis, aber es sieht echt gut aus.

Nach dem Start dürft Ihr entscheiden, ob Ihr ein einfaches Match bestreiten, um den World Cup kämpfen oder nur Elfmeterschießen spielen wollt. Im World Cup kann man noch zwischen Turnier, Liga und Weltpokal wählen.

Das Spiel selbst kommt einem zu Anfang etwas langsam vor, je mehr man allerdings spielt, desto rasanter wird die Angelegenheit. Im Spiel gibt es die Möglichkeit, neben Pässen und Flanken noch schnelle Abgaben zu spielen. Außerdem sind Frei- und Strafstöße, Ecken und Einwürfe möglich. Gefoult wird auch; wird man erwischt, gibt es gelbe und rote Karten. Die Spielstärke der gegnerischen Mannschaft ist nicht zu unterschätzen; die Steuerung bietet ein zusätzliches Handikap. Der dem Ball jeweils nächste Spieler wird automatisch ausgewählt (wobei die Aufstellung des Teams beachtet wird), durch Druck auf die Richtungstaste wird der aktive Spieler gelenkt. Bekommt er den Ball vor die Füße, nimmt er ihn mit. Gedribbelt und geschossen wird durch Kombination der jeweiligen Drucktaste und einer Richtungstaste. Werden lange Pässe gespielt, dann kann man durch Angabe der Richtung und Schußstärke zielen.

Obwohl Game-Boy-Spiele immer wieder unter mangelndem Kontrast der Anzeige leiden, gilt das für World Cup Striker nicht. Das Spiel ist weder wuselig noch langweilig, es ist genau richtig. Die Konvertierung ist auf jeden Fall gelungen.





▶ Fußball ist unser Leben



GUT

HITLINE im MAI





Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Februar 1994.

MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
2.	(4)	Anstoß	Ascon
3.	(18)	Aufschwung Ost	Sunflowers
4.	NEU	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
5.	(3)	Privateer	Origin
6.	(2)	T.F.X.	Ocean
7.	(5)	Day of the Tentacle	LucasArts
8.	(9)	X-Wing	LucasArts
9.	NEU	Sim City 2000	Maxis
10.	(7)	Jurassic Park	Ocean

AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Anstoß	Ascon
2.	(6)	Die Siedler	BlueByte
3.	(14)	Aufschwung Ost	Sunflowers
4.	(15)	Jurassic Park	Ocean
5.	(3)	Elite II – Frontier	Gametek
6.	(13)	Mortal Kombat	Virgin
7.	(2)	Turrican 3	Rainbow Arts
8.	(8)	Lothar Matthäus	Ocean
9.	(7)	Syndicate	Electronic Arts
10.	(10)	Dune II	Virgin

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(8)	Stike Commander	Origin
3.	(2)	The 7th Guest	Virgin
4.	(2)	Day of the Tentacle	LucasArts
5.	(3)	Dune	Virgin
6.	NEU	Comanche	NovaLogic
7.	(5)	Der Patrizier	Ascon
8.	(7)	Kings Quest IV	Sierra
9.	(9)	Dracula Unleashed	Mindscape
10.	NEU	Iron Helix	Microprose

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Kinoreif ist der Einstieg von Rebel Assault in den Charts. Beim Sound tat sich an der Spitze ein Wechsel: Turrican 3 tauschte mit dem Vorgänger. Fragt sich nur, wie lange das anhält. Wir haben darauf keinen Einfluß, denn Ihr LeserInnen seid es, die durch ihre Zuschriften die Leser-, Grafik- und Soundcharts bestimmen. Und jedesmal winkt ein ASM-Jahresabo, das diesmal an SEBASTIAN HENKEL in 99817 EISENACH geht. Ach ja: Falls Ihr mal mit Eurem Konterfei auf dieser Seite stehen wollt, schickt einfach ein witziges Foto an die rechtsstehende Adresse. Bis zum nächsten Mal. Euer Klaus



Wie schon Klaus Trafford, so erhielt auch ASM-Chefredakteur Peter Schmitz eine wichtige Rolle in einem Kinofilm. Unser Foto entstand bei den Dreharbeiten zum "Schuhmädchen-Report". Zum Inhalt: Peter küßt seine Hosenträger, woraufhin sich diese in ein Paar Damenschuhe verwandeln. Er landet schließlich im Gefängnis, weil er mit den Tretern und ein paar jungen Damen unbedingt den "Cinderella"-Fußtest machen will.

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

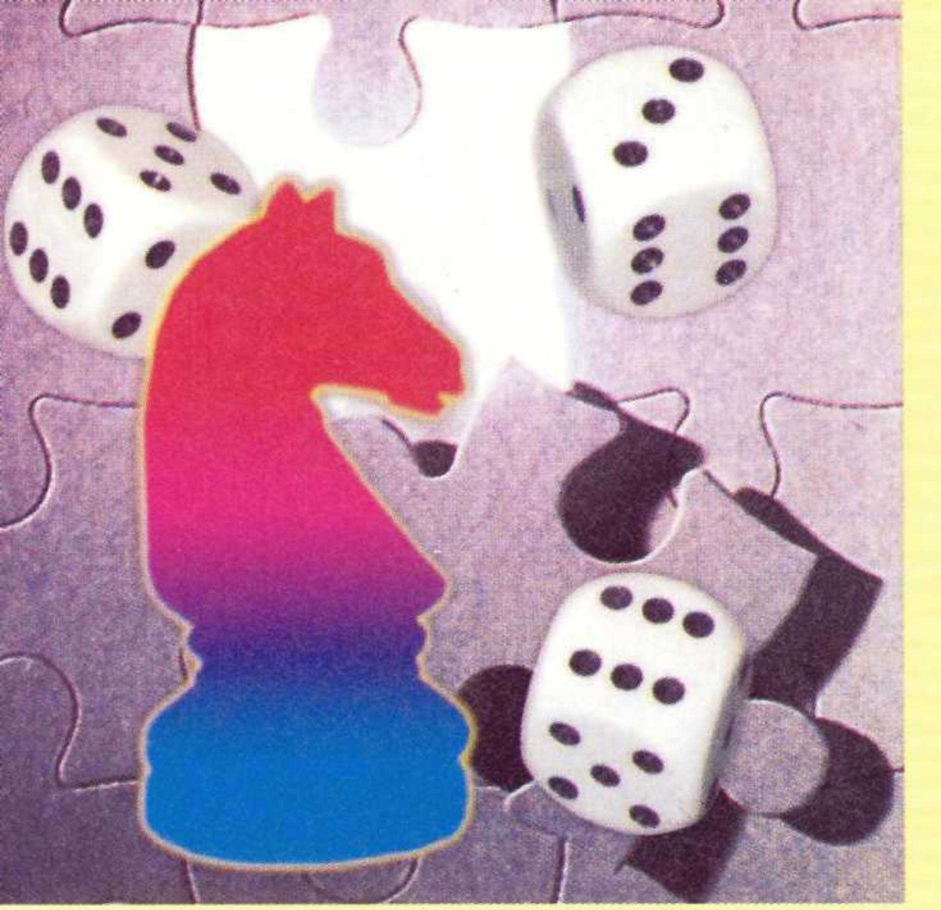
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	NEU!	Rebel Assault	LucasArts
3.	(7) ▲	Day of the Tentacle	LucasArts
4.	(2) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
5.	(6) ▲	Goal!	Virgin
6.	(4) ▼	Syndicate	Electronic Arts
7.	(5) ▼	Gunship 2000	Microprose

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	NEU!	Rebel Assault	LucasArts
3.	(7) ▲	Sam & Max	LucasArts
4.	(2) ▼	Lionheart	Thalion
5.	(4) ▼	Indiana Jones IV	LucasArts
6.	(6) ●	Formula One Grand Prix	Microprose
7.	(3) ▼	Turrican II	Rainbow Arts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(1) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(6) ▲	Rebel Assault	LucasArts
4.	(4) ●	Apydia	Kaiko
5.	(7) ▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(5) ▼	Wing Commander	Origin
7.	(3) ▼	Turrican	Rainbow Arts



HAND & KOPF

Wieder einmal eine dieser öden Partys: Nach der Schlacht am kalten Büfett ist der spannende Teil des Abends vorbei. Alle Beteiligten stehen krampfhaft lächelnd im Raum herum und halten sich an ihren Gläsern fest. Die Stimmung nähert sich dem Gefrierpunkt. Wer auch immer jetzt die zündende Idee hat, darf sich als strahlender Held und Retter des Abends feiern lassen. Auch die Spielehersteller haben das erkannt und bieten mittlerweile eine Vielzahl sogenannter 'Partyspiele' an. Leider halten nur wenige, was der Name verspricht: Entweder kommen alte Hüte im neuen Gewand oder gar Psychospiele, die zum Sprengsatz für alte Freundschaften werden können. Wir zeigen Euch hier ein paar garantierte Retter für schon verloren geglaubte Abende...

Von Stimmungstorpedos und Partylöwen

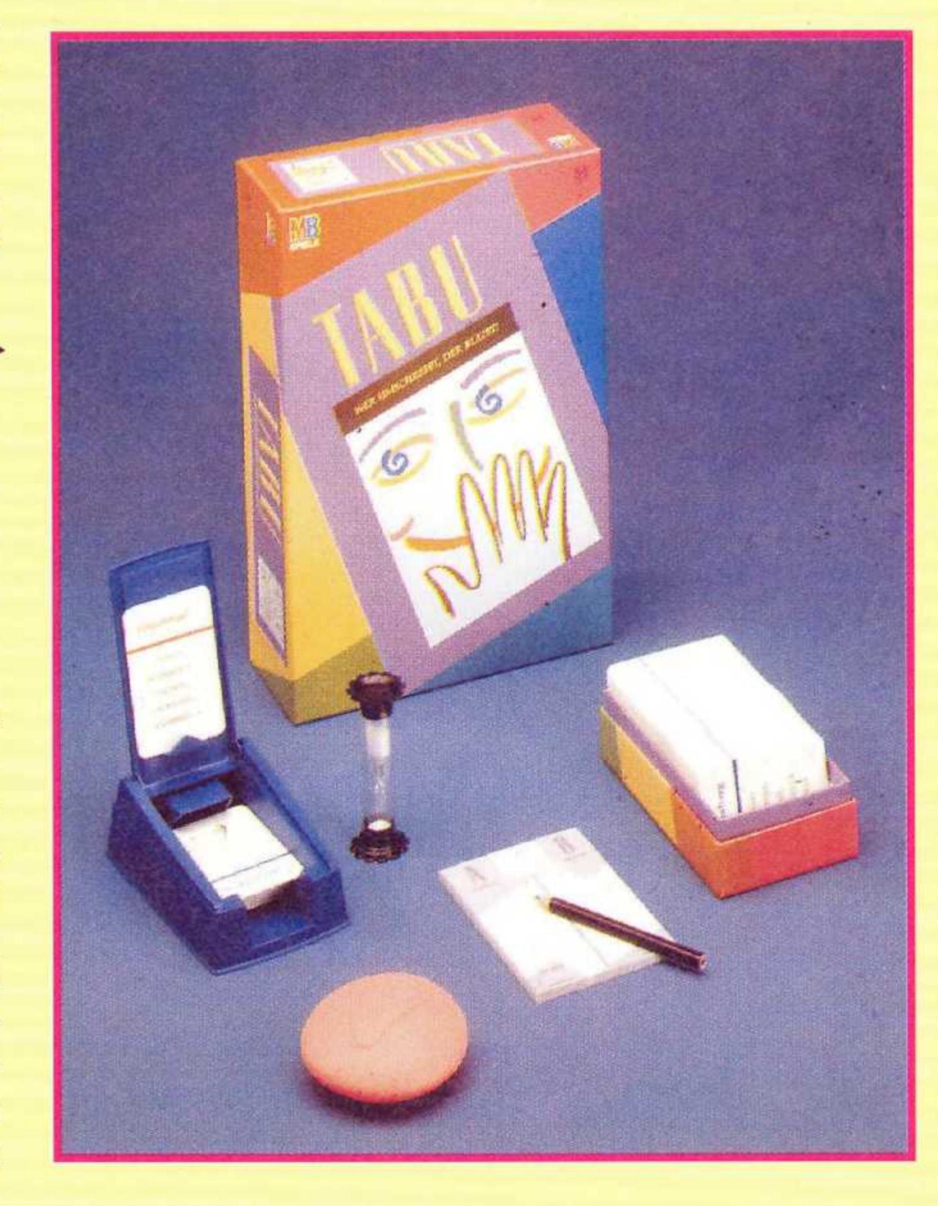
Die ASM zu umschreiben mag ja einfach klingen. Was aber, wenn man weder die Worte "Zeitschrift", "Computer", "Spiel", "Schund" oder "Hosenträger" benutzen darf? Solche Leistungen verlangt **Tabu**, ein auf Karten basierendes schnelles Mannschafts-Kommunikationsspiel des US-Spielegiganten Milton Bradley. Auf einer Karte stehen unter dem Begriff, den ich meinem Team erklären muß, fünf weitere, die zu seiner Erklärung tabu sind. Hektisch suche ich nach Umschreibungen, denn die Sanduhr läuft. "Möglichst schnell raten" heißt die Devise für meine Partner, damit ich die nächsten Karten erklären kann, und so bombardieren sie mich mit Lösungsvorschlägen – der richtige Begriff könnte ja dabei sein. Die gegnerische Mannschaft schaut mir über die Schulter und meldet gnadenlos, wenn mir ein Tabu-Wort über die Lippen kommt. Alle in der Zeit geratenen Begriffe bringen einen Punkt, alle meine Fehler darf sich die Gegenmannschaft gutschreiben. Dafür muß jetzt einer ihrer Spieler ran und reden, was das Zeug hält.

"Tabu" ist ideal für Partys geeignet, weil man jederzeit in eine Mannschaft einsteigen und sich ebenso problemlos auch wieder ausklinken kann (kommt selten vor). Der relativ hohe Preis wird durch den absoluten Spielspaß gerechtfertigt, den die nervenaufreibende Erklärungsnot mit sich bringt.

Vor dem Nachfolger **Prominenten-Tabu** muß allerdings gewarnt werden. Dieses Spiel ist der Ultra-Flop, da hier nicht Begriffe, sondern Personen geraten werden müssen. Mir kann jemand eine halbe Stunde lang 'Schwarzwaldklinik', 'Liebling aller Frauen', 'Traumboot' etc. vorsagen, ich kenne Sascha Hehn ganz einfach nicht. Andere haben dieses Problem mit Denise Bielmann oder Jimmy Carter. Da kommt Frust auf, und Bemerkungen wie "Aber den/die kennt doch jeder!" sind tödlich für die gute Laune. Also Finger weg und dieses Geld gespart!

TABU/PROMINENTENTABU

je ca. 75 DM, für: **mindestens 4 Spieler**, Hersteller: **MB**, 90763 Fürth.



Das ist ein... – äh, Freizeitvergnügen für mehrere Personen, wird am Tisch gepflegt und bevorzugt zu geselligen Gelegenheiten, abends, bei alkoholischen Gesöffchen, na, habt ihr's?... ("Partyspiel" darf ich ja nicht sagen, das ist tabu!) ▶



▲ ***Was soll das darstellen? – Richtig, der gesuchte Begriff ist "Büstenhalter"...***

Ist die Runde erst einmal richtig aufgewärmt, kann man zu **Activity** übergehen, das in vielen Kreisen mittlerweile zum Klassiker geworden ist. Hier ist nicht nur Reden angesagt: Absurde Pantomimen oder meine berühmten 'klar erkennbaren Skizzen' (hoffentlich liest das keiner meiner Mitspieler) beleben die Raterunde. Die Begriffe sind im Gegensatz zu ähnlichen Spielen exzellent auf ihre jeweilige Darstellungsform abgestimmt. Bloß einige 'Austrianismen' dieses österreichischen Erfolgsspiels sollte man besser übergehen. Wer z.B. nicht weiß, daß eine "Gelse" der alpenländische Vertreter unserer Mücke ist, wird Gelsenkirchen wohl kaum pantomimisch darstellen können.

Die Stimmung kommt so richtig in Fahrt, wenn bei bestimmten Begriffen nicht nur die eigene Mannschaft, sondern alle mitraten dürfen. Jetzt wird wild durcheinandergerufen, und nicht selten bringt man ausgerechnet die Gegner durch einen Rateversuch in der richtigen Richtung auf die Lösung.

Wie man allerdings eine so wenig ansprechende Grafik verbrechen kann, ist mir genauso schleierhaft wie der Sinn der beiden Sonderregeln 'Kette' und 'Reim', die man am besten gleich streicht. Bei den gerade erschienenen Zusatzsets mit Begriffen zu bestimmten Sonderthemen ist dies zum Glück auch schon geschehen.

Die echten Profis spielen natürlich längst das auch grafisch verbesserte **Activity Professional.** Hier müssen Sprichwörter oder Redewendungen erraten werden. 'Jemanden um die Ecke bringen' als Pantomime wird dabei selbst für Darstellungskünstler zur echten Herausforderung.

ACTIVITY/ACTIVITY PROFESSIONAL

je ca. 55 DM, für: **3–16 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Piatnik**, Wien/41065 Mönchengladbach. Zusatzsets 'Essen & Trinken', 'Urlaub & Sport' und 'Freizeit & Essen': je ca. 25,– DM.

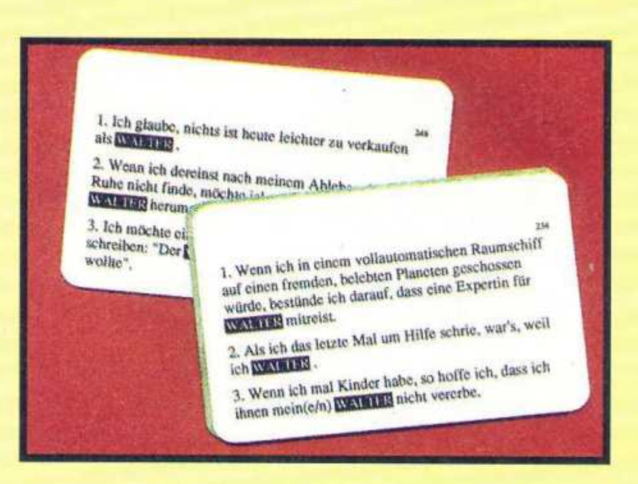
Vor einiger Zeit hatte auch die ach so biedere Schweiz ihren "Stasi-Skandal". Jahrelang war etwa ein Siebtel der Bevölkerung systematisch bespitzelt worden. Das fand kaum jemand so richtig schlimm – immerhin wurde ja ein hoher Beamter namens Walter damit beauftragt, die Bürger über ihre gesammelten Akten zu informieren. Um die Informanten zu schützen, schwärzte dieser aber auf den ausgehändigten Akten alle Hinweise, die über ihre Herkunft hätten aufklären können. Heraus kamen schwarze Blätter, die hier und da mal ein einzelnes Wort oder gar einen ganzen Satzteil erkennen ließen.

Seine eigene eingeschwärzte Akte hat einer der Bespitzelten nun zum Anlaß genommen, aus dieser Farce ein Spiel zu machen, in dem geschwärzte Passagen einzelner Sätze oder Aussagen ergänzt werden müssen. Diese Passagen nennt der Schweizer Volksmund mittlerweile 'Walter', und auch für die Namensgebung des Spiels **'Der wahre Walter'** mußte der übereifrige Beamte herhalten.

DER WAHRE WALTER

ca. 29 DM, von: **Urs Hostettler**, für: **mindestens 4 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Fata Morgana**, Bern (Schweiz), Muster von: **Heidelberger Spieleverlag**, Bilz & Gutbrod GbR, 69115 Heidelberg.

Es gilt, 'Walter' in den persönlichen Akten der Mitspieler zu ersetzen, z. B. in 'Wenn ich heirate, werden wir statt Bonbons WALTER unter die Kinder werfen'. Dabei schreibt der Besitzer der Akte auf, was dort wohl für seinen Geschmack stehen könnte. Alle anderen versuchen, sich in ihn hineinzudenken und selbst etwas zu formulieren, was die Mitspieler für ebenso passend halten könnten. Die gesammelten Ergüsse sammelt der Betroffene ein und liest sie bunt gemischt vor, ohne mit der Wimper zu zucken. Die Mitspieler versuchen zu erraten, welches der "wahre WALTER" ist, welche Ergänzung also vom Vorlesenden selber stammt. Wenn es jetzt statt "Bonbons" etwa "DDR-Mark", "Kondome", "Computerspiele" oder gar "Bomben" auf die lieben Kleinen hagelt, sollte man sich über den Gemütszustand des Betroffenen Gedanken machen.



"Der wahre WALTER" lebt von den witzigen Aussagen, die beim einfallsreichen Füllen der geWALTERten Lücken entstehen

Punkte erhält, wer richtig rät, aber vor allem, wer möglichst viele andere Tips auf seinen WALTER vereinen kann. Denken, was die anderen denken, was der Betroffene denkt – dreimal um die Ecke heißt die Devise.

Wenn das Spiel vorbei ist, hat man eine Menge gelacht, eine Menge konfusen Unsinn zu Papier gebracht und unter Umständen auch noch etwas über seine Mitspieler erfahren. Trotz einer ausgeklügelten Wertung, mit Bonuspunkten für jeden in der Runde, den man noch nicht so gut kennt, eignet sich "Der wahre Walter" am besten für eine Gruppe von 6-10 Leuten, die einander wenigstens ein bißchen kennen. Für diese Runde gibt es aber keinen besseren Tip als mindestens einmal im Monat zu WALTERN. Doch Vorsicht: Allzuviel WALTER kann zu WALTER führen.

Martin Wehnert/sz



Topfgucker

Es lohnt sich eigentlich immer, den **Codemasters** aus Warwickshire mal in die Töpfe zu gucken, denn sie sind immer wieder für Überraschungen gut. Ihre Programme glänzen nicht mit vielen Extras, Schnickschnack oder Augenwischerei, sondern sind meistens solide, handfeste Games mit viel Spielspaß bei 'nur' durchschnittlicher Technik. Dafür aber sind sie erschwinglich und stehen im Preis/Leistungs-Verhältnis ganz weit oben.

Nachdem in letzter Zeit die Nintendo-Konsolen mit reichlich Futter versorgt wurden, will Codemasters in den nächsten Monaten vor allem bei den Sega-Maschinen für Nachschub sorgen. Als erstes stehen hier einige Umsetzungen auf dem Programm. Das witzige Autorennspiel **Micro Machines**, bei dem Ihr mit Miniautos über den Schreibtisch düst, um die vom Frühstück übriggebliebenen Milchlachen kurvt, in der Badewanne für Action sorgt oder durch den Sandkasten des kleinen Bruders fetzt, soll ab April auch für Master System und Game Gear erhältlich sein.

Wenn Ihr mehr auf handfestere Action steht, kommt Ihr demnächst mit dem Arcade-Klassiker **Drop Zone** auf Eure Kosten. Auf den genauen Zeitpunkt wollten sich die Codemasters nicht festlegen, nur soviel war zu erfahren, daß beide Sega-Acht-Bitter mit dem Horizontalscroller beglückt werden sollen. Auf dem Jupitermond Io dürft Ihr Wissenschaftler und seltene Kristalle vor angreifenden Alienhorden schützen.



▲ *Psycho Pinball*

Wer es lieber knuffig nett mag, sollte sich vielleicht besser auf das für April und die beiden Acht-Bit-Maschinen angekündigte neue Abenteuer des Elefanten C.J. freuen. In **C.J. – Elephant Fugitive!** findet es das Rüsseltier überhaupt nicht nett, im Londoner Zoo eingesperrt zu sein. Infolgedessen bricht C.J. aus und macht sich auf den Heimweg nach Afrika. Grafisch macht das Jump'n'Run bereits im Entwicklungsstadium einen guten Eindruck.

Phantastisch viel Spaß könnt Ihr mit **Dino Basher** erleben. Als keulenschwingender Urmensch prügelt Ihr Euch durch vier riesige Inseln, immer auf der Jagd nach Eßbarem – und anderen Neandertalern, mit denen Ihr vielleicht Tauschgeschäfte abwickeln könnt. Ab Mai soll Bignose the Caveman seine Abenteuer auf Game Gear und Master System zum besten geben.

Aber auch das Mega Drive kommt nicht zu kurz. Gleich fünf Programme warten darauf, endlich auf die Menschheit losgelassen zu werden. Natürlich darf dabei auch das Maskottchen der Codemasters, das schlagfertige und schlagkräftige Ei Dizzy nicht fehlen. In der **Excellent Dizzy Collection** will der rundliche Held nicht nur die drei Sega-Systeme, sondern auch den PC stürmen.



▲ *Tennis All-Stars*

Bisher nur für den 16-Bitter sind die restlichen vier Programme vorgesehen. Ab Oktober dürft Ihr einem silbern gepanzerten Gürteltier helfen, sich durch sechs unterschiedliche Flipper zu arbeiten. **Psycho Pinball** heißt das Teil und soll dem Tengen-Hit *Dragon's Revenge* das Wasser abgraben.

Über die PC-Abenteuer von **Kevin Codner** habt Ihr unter dem Titel "Sink or Swim" bereits in einer der vorigen ASMs lesen können. Die Mega-Drive-Version ist für August vorgesehen und soll dafür noch mal runderneuert werden. Etwas abgedreht klingt die Story von **Smaartvark**. Smaartvark ist ein Erdferkel, von Beruf Mechaniker und auf die Reparatur von Fernsehern spezialisiert. Das ist nichts Besonderes? Doch, er repariert sie nämlich von innen. Wie abwechslungsreich ein Game ist, in dem ein ferkeliger Mechaniker Störwanzen mit seinem Rüssel aufsaugt und ins Nirwana pustet, bleibt abzuwarten.



▲ *Micro Machines*



▲ *C.J. – Elephant Fugitive!*

Bis November, um genau zu sein, denn erst dann wird sich der Schleier des Geheimnisses um dieses Game lüften.

Mit vielen Extras ausgerüstet soll bereits ab Mai ein Sportspiel Furore machen. **Tennis All-Stars** wird nicht nur durch viele Optionen im regulären Wettkampfmodus auf sich aufmerksam machen. Ihr könnt zum Beispiel Euer Spiel anhalten und mal nachsehen, was denn Eure Konkurrenten in der Zwischenzeit so treiben. Wenn Euch 'echter' Sport zu langweilig ist: Wie wäre es dann mit einer Partie **Crazy Tennis** zur Entspannung? Ist auf dem Modul mit drauf.

Das beste an dieser Sportsimulation aber ist eine neue Idee, mit der die Codemasters wieder einmal ihre technische Phantasie beweisen. Mit den normalen beiden Joypad-Anschlüssen am Grundgerät könnt Ihr "Tennis All-Stars" natürlich im Zwei-Spieler-Modus betreiben. Wenn Ihr Euch das Modul allerdings mal etwas genauer betrachtet, seht Ihr darauf noch zwei weitere Joypad-Ports. Tja, und durch diesen einfachen Trick, der das Spiel übrigens nicht verteuern soll, könnt Ihr jetzt sogar zu viert ein schickes Match auf den Rasen legen.



ARCADE POOL

PC, Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wer poolt denn da?

Nach "Jimmy White's Snooker" und "Pool", zwei in meinen Augen hervorragenden Umsetzungen des Billard-Sports, wagt sich nun Team 17 mit seiner Pool-Versionauf die Bühne des grünen Tuchs.

Mit dem Queue auf du und du – so ungefähr liest sich das, was auf der Vorankündigung von **Arcade Pool** steht. Team 17 scheint sich des Themas Pool-Billard sehr genau angenommen zu haben, wenn man den Features glauben darf. Neben den bekannten Spielversionen wie UK-8-Ball und UK-9-Ball gibt es noch Extra-Spiele wie 8/15-Ball, Speed-Pool und einige andere Variationen. Bis zu acht Spieler können untereinander ein richtiges Turnier ausfechten, bis zu 32 durch den Prozessor generierte Mitspieler warten außerdem auf den Einsatz. Diese imaginären Spieler verfügen über unterschiedliche Spielstärken und "Intelligenz", die dafür sorgt, daß Arcade Pool auch ein wenig zum Glücksspiel wird. Die PC-Version bietet eine Enhanced-VGA-Grafik, erste Bilder (hier zu sehen) lassen für das Spiel einiges erwarten. Original-Soundeffekte lassen das Gefühl aufkommen, irgendwo in einem Turniersaal oder einer Billardkneipe zu stehen.

◄ *Redakteur JB bekommt angesichts der Bilder große Augen...*

► *...und freut sich schon darauf, selbst mit dem Queue um sich zu schlagen!*

Gesteuert wird der Queue über die Maus. Hier wird auch festgelegt, aus welcher Richtung und mit welcher Kraft gestoßen wird. Dazu gibt es realistische, weiche Kugelbewegungen. Wer sich an den vorgegebenen Regeln stößt, kann sie variieren und auf eine regionale Reglementierung einstellen; der berühmte Trick-Shot ist natürlich auch dabei.

Was wir bis jetzt gesehen haben, läßt große Erwartungen zu. Arcade Pool wird noch in diesem Frühjahr herauskommen; wir werden Euch auf dem laufenden halten. Erscheinen wird das Game zuerst auf PC – die Amiga-Version sollte allerdings auch nicht lange auf sich warten lassen. Der Preis dürfte sich wohl um die 60 DM herum bewegen.

No Carrier!

F-14 - FLEET DEFENDER

PC, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

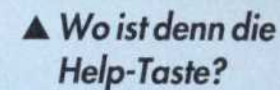
Der Auftrag ist erledigt, die F14 fliegt auf Reserve. Das einzige Problem: Der blöde Flugzeugträger ist nicht auffindbar. Die Tankanzeige steht auf blutrot, mein Blutdruck steigt, der Puls rast – und schuld daran ist bloß das neueste Programm von Microprose.

Die Flugzeugträger, die auf den Weltmeeren unterwegs sind, bilden einen Hort für viele unterschiedliche Flugzeugtypen. Eines davon ist die F14, die ihren Namen für den neuen Luftkampfsimulator von Microprose hergibt.

Wie bei den Microprose-Simulatoren üblich, darf man am Anfang eine Menge Einstellungen vornehmen. Es gibt zwei Haupt-Szenarien im Spiel, entweder begibt man sich auf "Direktflug", um auf diese Weise die Steuerung des Fliegers kennenzulernen, oder man wird auf eine Mission geschickt, die natürlich erfolgreich abgeschlossen werden soll. Neben der Tageszeit und diversen Wettereinstellungen gibt man hauptsächlich an, wie das eigene Flugzeug ausgestattet ist (vor allem waffentechnisch).

▲ *Wo ist denn die Help-Taste?*

Nach dem Briefing – der technischen und taktischen Unterweisung – geht es dann in die Luft, wobei man sich plötzlich und unvermittelt im Cockpit wiederfindet.



▲ *Kurz vor dem Start...*

Der F14-Simulator wird vom Spielprinzip her keine Revolution bieten: Flugis pflegen heute ein hohes Niveau zu haben, und alle wichtigen Details eines Kampffliegers werden üblicherweise berücksichtigt. Auch die Missionen scheinen sich höchstens en detail von denen in vergleichbaren Spielen zu unterscheiden. Der Untertitel "Fleet Defender" zeigt es schon: Aktionen finden hauptsächlich auf und über dem Meer statt. Startpunkt ist jeweils ein Flugzeugträger, der als Basis für den Flieger dient.



Die Grafiken – soviel steht bereits jetzt fest – sind ausgesprochen gut. Vorbei sind die Zeiten, in denen ein Jagdflugzeug aus dreieckigen, gefüllten Flächen bestand. Die F14 wurde detailgetreu übernommen, dazu gibt es jede Menge gekonnt gezeichnete und sauber berechnete Hintergrundgrafiken. Damit betont Microprose sicherlich die führende Rolle in Sachen Luftkampfsimulatoren. Wir sind jedenfalls gespannt auf das komplette Produkt.



▲ *... und kurz vor dem Flugfehler!*

TURBO TRAX

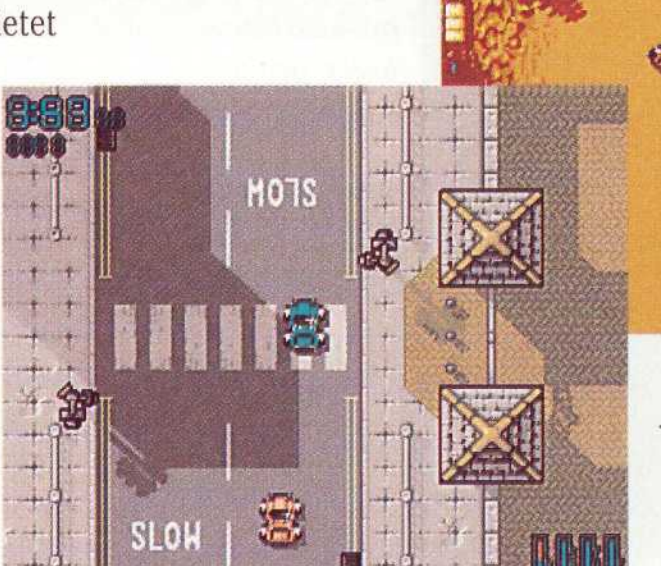
Amiga, Hersteller: **Arcane**, England, Muster von: **Hersteller**.

Bei Nacht und Nebel

Immer wieder gern gesehen sind Rennspiele für die Amigas. Und jetzt kommt eines, das die neuen Amiga-Modelle so richtig ausnutzen will.

Da haben wir uns gerade erst *Virtua Racing* für das Mega Drive einverleibt, und schon geht es weiter im Rennspiel-Reigen. Dieses (eine?) Mal gibt es das Teil aber nicht mit ominösen Zusatzchips für ominöse Konsolen, nein, der alte, gute Amiga wird mit **Turbo Trax** versorgt – und alle Modelle sind dabei.

Schon für den kleinsten Amiga bietet das Game 32-Wege-Scrolling, durchscheinende Kurvenpfeile zur besseren Orientierung und dazu eine Fülle von Kursen mit ebenso vielen Backgrounds. Ob Kühe, Bäume, Berge oder Zäune – alles wird geboten. Und wer mal eines dieser netten Objekte rammt, wird reich belohnt, denn für jeden Crash gibt's immer wieder eine neue Animation – vorausgesetzt, das umgenietete Objekt ist auch ein anderes als das vorhergehende. Selbst die eigene Karre ist von Track zu Track eine andere. Mal wird im Jeep, mal im Buggy und mal auch im Rennboliden über die Strecke geheizt. Aber kann man eine Schlammpiste überhaupt noch "Fahrstrecke" nennen?



Haarige Haarnadeln ▶

◀ *Hey! Langsam über den Zebrastreifen!*

Die Besitzer eines Amiga 1200 oder CD32 bekommen sogar noch mehr geboten. Für sie wurde die Farbpalette aufgestockt, der Sound verbessert, und neue Animationen wurden hinzugefügt. Und was noch wichtiger ist: Auf den großen Schwestern kommt noch das Wetter mit Schnee und Nebel ins Spiel. Sogar an eine Nachtfahrt ist gedacht. Fürwahr: Hier sollten all die Fahrschüler zugreifen, die ihre Fahrlehrer sonst zu hektischen Tritten aufs Fußpedal nötigen!






Up in Smoke

ACROSS THE RHINE

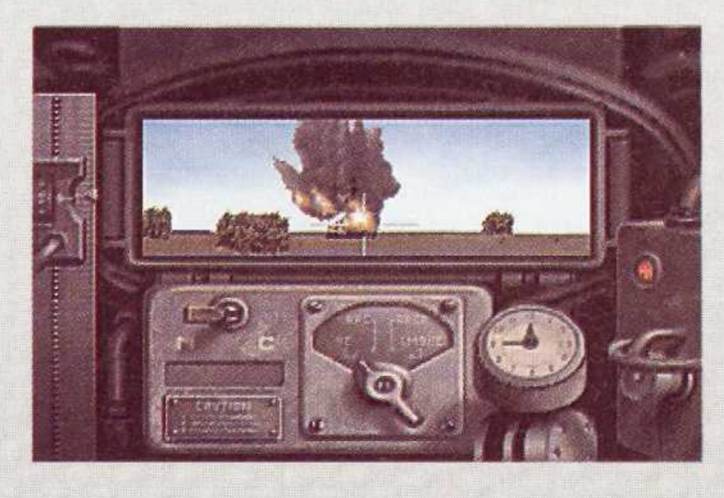
PC, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Spielen kann lehrreich sein – besonders ein erlebter Geschichtsunterricht. Das meinen auch die Leute von Microprose, die Euch in einem neuen Wargame den alliierten Angriff auf das Deutsche Reich im Frühsommer 1944 näherbringen wollen.

Juni 1944. Ihr sitzt als Unteroffizier in einem Panzer oder als Sergeant in einem "Tank". Als geschichtskundige Spieler wißt Ihr, daß der D-Day unmittelbar bevorsteht, der große alliierte Angriff auf die französische Küste. Und Ihr werdet mittendrin stecken! So jedenfalls sieht es das Gameplay von **Across the Rhine** vor.

Auf welcher Seite Ihr auch spielt, die Aufgabe wird nicht einfach. Ihr seid relativ isoliert und werdet in zahlreiche Scharmützel verwickelt, ohne daß Ihr auf Unterstützung größerer Verbände hoffen dürft. Aber mit dem Erfolg wächst auch die Verantwortung. Ganz sicher werdet Ihr nach einigen gewonnenen Auseinandersetzungen befördert und könnt es bis zum Bataillonsführer bringen, der nichtsdestotrotz seine Einheiten von dem Panzer aus führt.

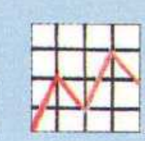
Mehr als eine Demo von "Across the Rhine" gibt es augenblicklich nicht – dafür reichlich Pläne, was das fertige Spiel bieten soll. VESA-Grafik ist da nur eines von vielen Features. In dieser Beziehung – und auch beim Sound – läßt sich bereits die Demo nicht lumpen. Versprochen ist außerdem eine Zweispieleroption via Modem, und auch ein Battle-Editor für den Entwurf eigener Szenarien soll enthalten sein.



◀ *Wär's ein U-Boot, hieße es "Treffer mittschiffs"*

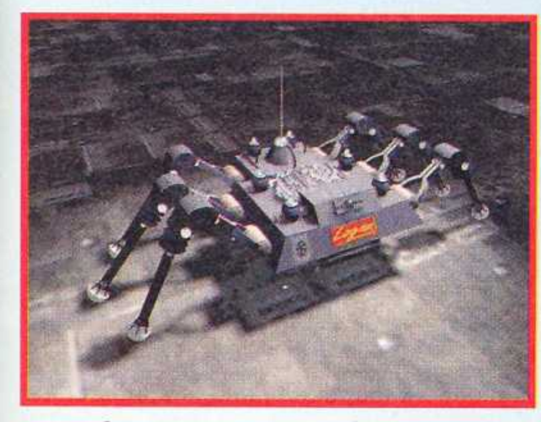
Besonderen Wert hat man laut Aussage der Entwickler auf Realitätsnähe gelegt. So läuft das Spiel zum Beispiel in Echtzeit ab – nur Perioden relativer Inaktivität werden zugunsten eines flüssigen Spielablaufs gerafft. Auch der Weg zur Beförderung soll steinig sein; nur für die ganz Eiligen wird ein Instant-Kommandeurs-Modus eingebaut. Schließlich ist das Material so, wie es wirklich war: Hättet Ihr gewußt, daß es sieben verschiedene Sherman-Panzer gibt? Einen davon könnt Ihr auf der alliierten Seite aussuchen; auf Seiten der Wehrmacht stehen fünf Panzer zur Auswahl. Außerdem bieten beide Seiten noch diverse Jagdpanzer und Panzerspähwagen.

Wie die meisten von Euch wissen, sind Spiele dieser Art nicht mein Ding. So kann ich noch nicht einmal von gemischten Gefühlen sprechen, wenn ich an die endgültige Version denke. Allerdings können Genre-Fans auf ein respektables Produkt hoffen, wenn alle Pläne umgesetzt werden.



Rettet die Menschheit

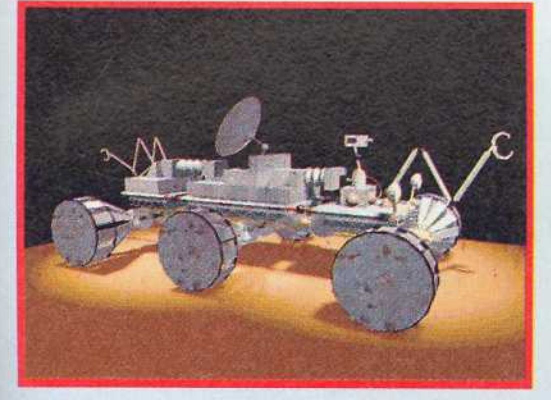
Auf neuen Pfaden wandelt die amerikanische Softwareschmiede Sierra. Gänzlich ohne irgendeine Spielfigur kommt die Weltraumsimulation OUTPOST aus.



▲ *Sieht aus wie ein Hightech-Käfer*

Sierras neuester Sprößling **Outpost** wird wahrscheinlich im Mai auf den Markt kommen. Mit diesem Spiel entfernt sich Sierra vom für diese Firma typischen Adventure-Gamedesign. Die Weltraumsimulation mit besten 3D-Grafiken wird wohl wegen der Menge der Daten (Grafik, Sound etc.) nur auf CD-ROM erscheinen.

50 Jahre in der Zukunft: Die Erde wurde durch den Einschlag eines Kometen fast



▲ *Technisch ausgeklügelte Raumfahrzeuge*

komplett verwüstet. Die Oberfläche ist unbewohnbar, lediglich eine kleine Gruppe Erdenmenschen hat es durch Zufall geschafft zu überleben. Ihr Glück: Die Überlebenden befanden sich zur Zeit des Unglücks auf einer hypermodernen Weltraumstation. Nun aber sind sie völlig auf sich allein gestellt. Niemand ist mehr da, der sich um den Nachschub für die Raumstation kümmert. Sie müssen ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen. Und jetzt greift Ihr in das Spielgeschehen ein.

Die letzte Chance

Als Kommandant und Anführer der "extraterrestrischen Kolonie" müßt Ihr für den notwendigen Plan sorgen. Das heißt im einzelnen: Ihr müßt das All erforschen, neue Welten entdecken und die menschliche Zivilisation in benachbarten Sternensystemen ansiedeln, um letztendlich ein Überleben der menschlichen Rasse zu sichern. Zu Euren Aufgaben gehört es, wissenschaftliche Forschungen anzustellen, mögliche Planeten für eine Besiedlung zu finden und selbstverständlich Nahrung zu beschaffen. Die neuesten Errungenschaften der Technik stehen Euch zur Verfügung: Ihr könnt beispielsweise Roboter zum Bau wissenschaftlicher Forschungsschiffe einsetzen. Zusätzlich gibt es ein genetisches Forschungslabor, mit dessen Hilfe Ihr neue Nahrungsmittel entwickeln, die Ausbreitung von Seuchen vermeiden oder auf andere Weise die Sterberate in Euren Kolonien senken könnt.

Habt Ihr es geschafft, eine Kolonie auf einem neuen Planeten anzusiedeln, fangen die Probleme erst richtig an, denn Ihr müßt Euer Augenmerk auf das Wohl Euer Kolonisten richten, sprich, sie am Leben erhalten. Und das ist wahrlich nicht ganz einfach. Stürme, instabile Planetenoberflächen, wechselnde Temperaturen: Das sind nur einige Punkte, die Eure frisch angesiedelte Kolonie ins Chaos treiben können. Der Grat zwischen Erfolg und Mißerfolg ist immer schmal. In Eurem Kampf ums Überleben ist jeder Tag, den Ihr überlebt, ein Sieg.

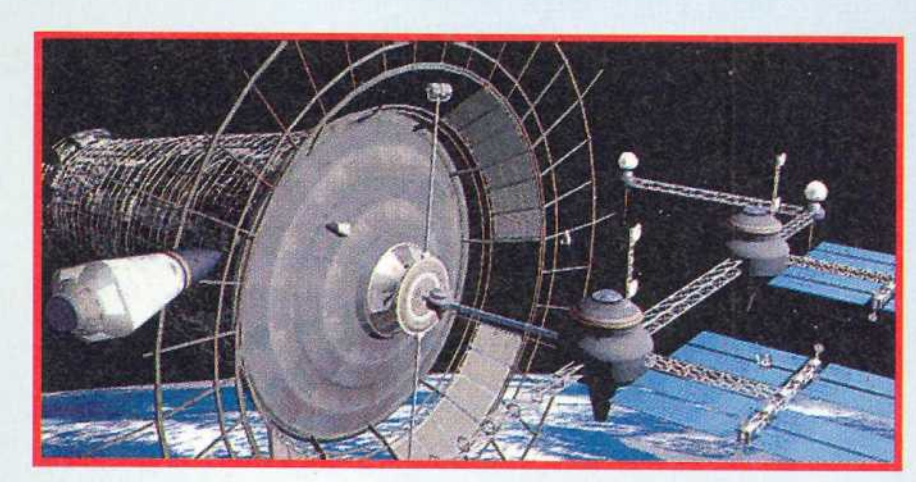
Sierras Programmierer haben alle zur Verfügung stehenden Möglichkeiten und Erfahrungen genutzt und unter anderem aktuelle NASA-Forschungsergebnisse in das Spiel einfließen lassen. Gerenderte 3D-Grafiken sorgen für ein beeindruckendes Realitätsgefühl. Digitalisierter Stereosound und Soundeffekte geben dem Ganzen den nötigen Touch.

▲ *Ähnlichkeiten mit Sim-Proggis sind rein zufällig*

Die Hardware-Anforderungen weisen auf ein recht "dickes" Proggi hin. Mindestens ein 386er mit 4 MB RAM und Windows ab 3.1 ist erforderlich. Wenigstens 20 MB freier Festplattenspeicher würden außerdem für die Installation einer Diskettenversion benötigt – falls es sie geben sollte. Alles in allem versprechen bereits die Grafiken wieder einmal ein echt gutes Sierra-Game.

OUTPOST

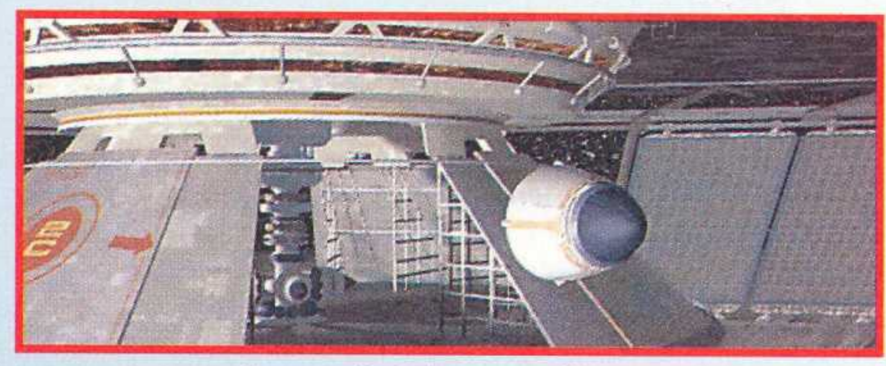
PC, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Ausgangsort: die Raumstation*



▲ *Die Grafik bietet echte Leckerbissen*



▲ *Fotorealistische Darstellungen in 3D*

CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.
Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1-2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

 *Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele*

 *Baller- und Prügelspiele*

 *Rollenspiele*

 *Denk- und Knobelspiele*

 *Lernspiele*

 *Management- und Wissenschaftssimulationen*

 *Sportsimulationen*

 *Strategiespiele*

 *Gesellschafts- und Kartenspielprogramme*

 *Jump'n'Run-Spiele*

 *Adventures*

 *Automatensimulationen*

 *Flug- und Fahrsimulatoren*

DIE REDAKTIONSTRUPPE:

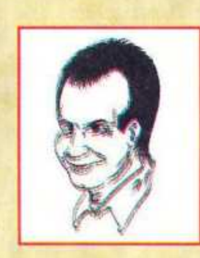

Stefan Martin Asef (sma)


Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)


Thomas Morgen (tom)

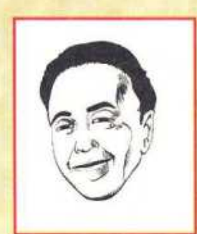

Klaus Trafford (kate)

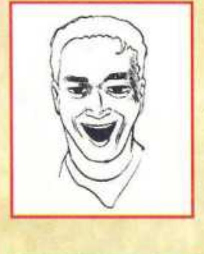


Peter Schmitz (sz)

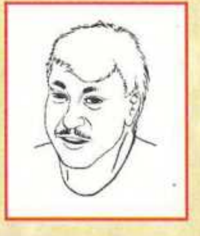
UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":


Antje Hink (ah)

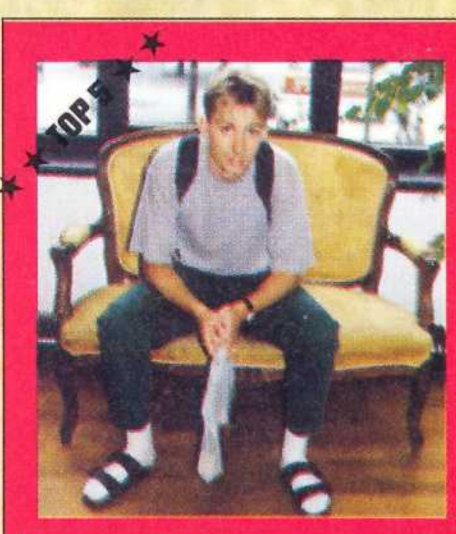

Andreas Lober (al)


Michael Suck (msu)


Markus Krichel (mk)


Ulrich Schmitz (us)


Derek dela Fuente (ddf)



▲ Nach Superman, Batman und Spiderman kommt WISCHMAN – der Streifenkiller

DIRKS TOP 5

1. The Journeyman Project (Mac)
2. Day of the Tentacle (PC-CD-ROM)
3. QuarkXPress (Mac)
4. Der Schatz im Silbersee (PC)
5. Rebel Assault (PC-CD-ROM)

AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	1990 – Die 1993 Edition (AM)	2/94	31	Management-Simulation
	Aces over Europe (PC)	2/94	54	Ballerspiel/Flugsimulation
	Aero, the Acro Bat (SNES)	3/94	53	Jump'n'Run
*	Aladdin (MD)	1/94	98	Jump'n'Run
*	Aladdin (SNES)	2/94	14	Jump'n'Run
	Alone in the Dark 2 (PC)	4/94	30	Adventure
C	Alone in the Dark 2 (PC)	2/94	110	Adventure
*	Ambermoon (PC)	2/94	56	Rollenspiel
	Anstoß (A1200)	3/94	126	Replay
	Anstoß (A500)	1/94	87	Management-Simulation
	Anstoß (PC)	2/94	116	Replay
	Armaeth -- The Lost Kingdom (PC)	3/94	34	Adventure
	Asterix and Son (PC-CD)	4/94	87	Lernspiel
	Asterix and the Great... (MD)	3/94	27	Jump'n'Run
	Aufschwung Ost (PC)	1/94	92	Management-Simulation
	B-Wing (PC)	2/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Backstage (PC)	4/94	53	Adventure
	Batman Animated Series (GB)	2/94	33	Jump'n'Run
*	Battle Isle II (PC)	4/94	22	Strategie
	Beastlord (AM)	1/94	65	Jump'n'Run
*	Beneath a Steel Sky (PC)	4/94	28	Adventure
	Blades of Vengeance (MD)	1/94	91	Rollenspiel
	Blake Stone (PC)	3/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Bloodnet (PC)	2/94	28	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	1/94	35	Rollenspiel
	Bob's Bad Day (AM)	2/94	37	Reaktionsspiel
	Build & Race B. Racers (PC-CD)	2/94	97	Fahrsimulation
	C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	4/94	90	Adventure
	Cannon Fodder (AM)	3/94	62	Reaktionsspiel
	Cardiaxx (AM)	1/94	65	Baller- und Prügelspiel
	Castle Quest (GB)	3/94	59	Strategie
	Christoph Kolumbus (AM)	4/94	48	Management-Simulation
C	Christoph Kolumbus (PC)	2/94	113	Management-Simulation
	Comanche: Over the Edge (PC)	4/94	57	Flugsimulation
	Companions of Xanth (PC)	3/94	30	Adventure
C	Cosmic Spacehead (MD)	1/94	132	Jump'n'Run
	Cosmic Spacehead (MD)	3/94	53	Jump'n'Run
	Crazy Crack (PC)	3/94	119	Reaktionsspiel
	Crazy Sports Football (AM)	1/94	61	Sport
	Critical Path (PC-CD)	4/94	94	Adventure
	Cybermorph (Jag)	4/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Cyberpunks (AM)	2/94	62	Baller- und Prügelspiel
	Cyberrace (PC)	3/94	32	Baller- und Prügelspiel
	Das Dschungelbuch (GG,MS)	3/94	20	Jump'n'Run
	Das Telekommando kehrt z. (PC)	2/94	143	Adventure
	Deep Core (AM)	1/94	58	Jump'n'Run
C	Demolition Man (3DO)	3/94	22	Baller- und Prügelspiel
P	Dennis (PC)	1/94	22	Jump'n'Run
*	Der Planer (PC)	4/94	26	Management-Simulation
	Der Schatz im Silbersee (PC)	2/94	18	Adventure
C	Die Höhlenwelt (PC)	2/94	112	Adventure
*	Die Siedler (AM)	1/94	66	Management-Simulation
	Dimo's Quest (PC)	3/94	63	Jump'n'Run
	Discoveries of the Deep (PC)	1/94	88	Fahr- und Flugsimulation
	Disposable Hero (AM)	3/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Doofus (AM)	3/94	59	Jump'n'Run
*	Doom (PC)	3/94	118	Baller- und Prügelspiel
	Dracula (PC)	1/94	24	Adventure
	Dragonshere (PC)	3/94	64	Adventure
	Duke Nukem II (PC)	3/94	118	Baller- und Prügelspiel
*	Elite II (PC)	1/94	95	Strategie
	Entity (PC)	3/94	101	Jump'n'Run
	Epic Pinball (PC)	2/94	65	Automaten-Simulation
	F-117A Stealth Fighter (AM)	1/94	129	Replay
	F-15 Strike Eagle II (MD)	2/94	119	Replay
	F1 (GG)	4/94	113	Replay
	F15 Strike Eagle III (PC-CD)	1/94	111	Fahr- und Flugsimulation
	Fatman (A1200)	3/94	126	Replay
	Fatman (AM)	1/94	28	Jump'n'Run
	Felix the Cat (GB)	3/94	37	Jump'n'Run
*	Fifa International Soccer (MD)	3/94	55	Sport-Simulation
	Fire & Ice (AM)	3/94	33	Jump'n'Run
	Gabriel Knight (PC)	3/94	36	Adventure
*	Gauntlet 4 (MD)	3/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Genesia (AM)	1/94	85	Management-Simulation
C	Genesis (AM)	4/94	121	Adventure
*	Goblins 3 (PC)	1/94	30	Adventure
	Goof Troop (SNES)	4/94	55	Jump'n'Run
	Halloween Harry (PC)	4/94	58	Jump'n'Run
	Haunting – St. Polterguy (MD)	2/94	36	Jump'n'Run
C	Heimdall 2 (AM)	4/94	120	Rollenspiel
	Hell Cab (PC)	3/94	99	Adventure
	Hired Guns (AM)	3/94	52	Rollenspiel
	Inca II -- Wiracocha (PC-CD)	2/94	92	Adventure
*	Incredible Toons (PC)	2/94	26	Denk- und Knobelspiel
*	Indy Car Racing (PC)	3/94	16	Sport/Rennsimulation
	Innisbrook/Peeble Beach (PC)	3/94	61	Sport-Simulation
*	Innocent until Caught (PC)	1/94	36	Adventure
	Iron Helix (PC-CD)	1/94	108	Adventure
C	Jagged Alliance (PC)	1/94	133	Strategie
	James Pond 3 (MD)	4/94	112	Replay
	Jim Power (PC)	4/94	34	Baller- und Prügelspiel
*	Jim Power (SNES)	4/94	111	Replay
*	Journeyman Project (PC)	3/94	98	Adventure
	Jurassic Park (A500/A1200)	3/94	127	Replay
	Krusty's Fun House (PC)	2/94	117	Replay
*	Kyrandia II (PC)	3/94	18	Adventure
	Labyrinth of Time (PC-CD)	2/94	93	Adventure
*	Lawnmower Man	4/94	20	Jump'n'Run
*	Lawnmower Man (SNES)	2/94	51	Baller- und Prügelspiel
	Litil Divil (PC)	3/94	28	Jump'n'Run
	Lotus II R-E-C-S (MD)	4/94	111	Replay
	Magic Boy (AM)	2/94	35	Jump'n'Run
	Man Enough (PC-CD)	3/94	66	Adventure
	Mario's Time Machine (PC)	3/94	65	Lernspiel
	Master of Orion (PC)	2/94	32	Strategie
C	Mechwarrior 2 – The Clans (PC)	4/94	119	Baller- und Prügelspiel
*	Mephisto Genius 2.0 (PC)	2/94	27	Strategie
	Metal & Lace (PC)	2/94	34	Reaktionsspiel
*	Microcosm (CD32)	3/94	105	Baller- und Prügelspiel
	Mind Castle (PC)	3/94	64	Lernspiel
*	Mr. Nutz (AM)	2/94	142	Jump'n'Run
	NFL Coaches Club Football (PC)	1/94	86	Sport
	Nicky 2 (PC)	2/94	118	Replay
	Nomad (PC)	4/94	50	Strategie
	Oceans Below (PC-CD)	2/94	96	Lernspiel/Adventure
	Operation Logic Bomb (SNES)	1/94	56	Baller- und Prügelspiel
*	Oscar (A1200/4000)	2/94	120	Replay
	Oscar (A500, PC, PC-CD)	2/94	121	Replay
	Oscar (CD32)	1/94	111	Jump'n'Run
	Overkill (A1200)	1/94	29	Baller- und Prügelspiel
C	Overlord D-Day (PC)	3/94	137	Flugsimulation
	Oxyd Magnum (AM)	1/94	130	Replay
	Oxyd Magnum (PC)	1/94	62	Denk- und Knobelspiel
*	Pinball Fantasies (A1200)	1/94	128	Replay
*	Pinball Fantasies (PC)	4/94	110	Replay
C	Pink Panther goes to... (MD)	3/94	135	Jump'n'Run
C	Pinkie (AM)	4/94	121	Jump'n'Run
C	Pizza Connection (PC)	2/94	114	Management-Simulation
	Police Quest IV (PC)	3/94	54	Adventure
	Radtour in der Bretagne (PC)	2/94	65	Lernspiel
	Railway Challenge (PC)	2/94	60	Management-Simulation
	Rally (PC)	2/94	53	Fahrsimulation
*	Rebel Assault (PC-CD)	1/94	14	Action
*	Return to Zork (PC-CD)	1/94	18	Adventure
C	Rise of the Robots (PC-CD)	4/94	116	Reaktionsspiel
C	Robinson's Requiem (PC)	3/94	134	Baller- und Prügelspiel
*	Sam & Max Hit the Road (PC)	2/94	20	Adventure
*	Sango Fighter	1/94	105	Baller- und Prügelspiel
*	Scooters Zauberschloß (PC)	2/94	66	Lernspiel
*	Secret of Mana (SNES)	2/94	59	Adventure
C	Seventh Sword of Manor (PC)	4/94	119	Rollenspiel
	Shadow of Yserbius (PC)	1/94	89	Rollenspiel
	Shadowcaster (PC)	2/94	50	Jump'n'Run
*	Silpheed (MD-CD)	3/94	106	Jump'n'Run
*	Sim City 2000 (PC)	4/94	14	Management-Simulation
*	Simon the Sorcerer (AM)	3/94	124	Replay.
	Slater and Charlie go... (PC)	2/94	64	Lernspiel
*	Soccer Kid (A1200)	3/94	126	Replay
	Software Manager (AM)	4/94	52	Management-Simulation
	Sonic Chaos (MS)	2/94	55	Jump'n'Run
*	Sonic Spinball (MD)	3/94	60	Automaten-Simulation
	Space Hulk (AM)	1/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	1/94	54	Strategie-Adventure
*	Star Trek -- 25th A. (A1200)	3/94	125	Replay
*	Star Trek-Judgment Rites (PC)	4/94	18	Adventure
	Stardust (AM)	2/94	61	Baller- und Prügelspiel
	Street Fighter II (PC)	2/94	118	Replay
	Striker (SNES)	3/94	56	Sport-Simulation
*	Subwar 2050 (PC)	1/94	68	Flug- und Fahrsimulation
*	Super Bomberman (SNES)	2/94	136	Reaktionsspiel
	Syndicate Data Disk (PC)	3/94	35	Baller- und Prügelspiel
	Tazmania (GB)	3/94	57	Jump'n'Run
	Terminator Rampage (PC)	2/94	144	Baller- und Prügelspiel
	Tesserae (PC)	4/94	49	Denk- und Knobelspiele
	The Addams Family (MD)	4/94	112	Replay
	The Battle of Olympus (GB)	1/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The Challenge of Racer X (PC)	2/94	58	Fahrsimulation
	The Chaos Engine (A1200)	3/94	127	Replay
	The Even More I. Machine (PC)	2/94	29	Strategie
	The Geekwad (PC)	1/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Ottifants (MD)	3/94	125	Replay
	The Ottifants (MS)	1/94	130	Replay
*	The Second Samurai (AM)	3/94	26	Jump'n'Run
*	Thunderhawk (MD-CD)	3/94	107	Flug-Simulation
C	Tie Fighter (PC)	4/94	122	Baller- und Prügelspiel
*	Tiny Toon Adventures 2 (GB)	2/94	30	Jump'n'Run
	TMHT -- Tournament (MD)	2/94	63	Baller- und Prügelspiel
	Top Gear 2 (SNES)	4/94	53	Fahrsimulation
C	UFO (PC)	3/94	136	Strategie
	Uninvited u.a. (PC)	1/94	90	Adventure-Compilation
	Uridium II (AM)	2/94	52	Reaktionsspiel
C	Val d'Isere Championsh. (SNES)	2/94	113	Reaktions-/Sportspiel
	Virtual Pinball (MD)	1/94	63	Simulation
	Walls of Rome (PC)	3/94	58	Strategie
	Winter Olympics (PC)	4/94	54	Sport
	Wonder Boy in Monster W. (MS)	1/94	96	Jump'n'Run
	World Cup Soccer (GG)	4/94	55	Sport
	XMas Lemmings (PC)	3/94	61	Denk-und Knobelspiel
*	Young Merlin (SNES)	3/94	31	Jump'n'Run
*	Zeppelin (PC)	3/94	24	Management-Simulation
*	Zombies (SNES)	1/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Zool (MD)	4/94	113	Replay
*	Zool 2 (AM)	2/94	24	Jump'n'Run

Legende

*=Hit/Megahit
C=Coming Soon

A500/1200/4000 = Amiga 500 usw.
AM = Amiga
CD32 = Amiga CD32
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Jag=Atari Jaguar
Mac = Apple Macintosh
Mac-CD = Macintosh-CD
MD = Mega Drive
MD-CD = Mega CD
PC-CD = PC-CD-ROM
SM = Master System
SNES = Super NES

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Andrea Dreisbach, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Martin Lethaus, Bernd Quermann, Michael Suck (msu), Carsten Trapp, Jürgen Waldow, Martin Wehnert

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"Mr. Nutz", ©Ocean, England

Comics
Matthias Neumann, Heiner Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15

Anzeigendisposition
Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 929
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!

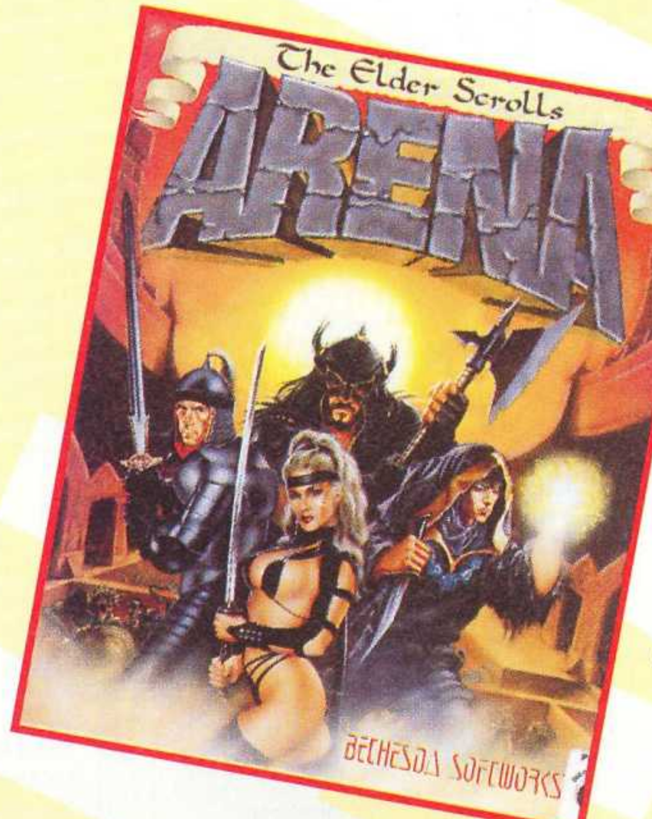


Freut Euch auf...



F-14

Ein Flugsimulator, der es in sich hat. MICROPROSE hebt ab und zeigt uns die Welt aus der Vogelperspektive. Wir sind gespannt auf das Ergebnis!



Arena – the Elder Scrolls

Ein Rollenspiel-Adventure in 3-D, das den Beginn einer Serie markiert. Mumien, Monster, Mutationen: alles im nächsten Heft bei uns auf dem Prüfstand...

1942

Strategie und Kombiniervermögen werden nötig sein, um bei diesem MICROPROSE-Produkt bis zum Schluß durchzuspielen. Wir sagen Euch warum...



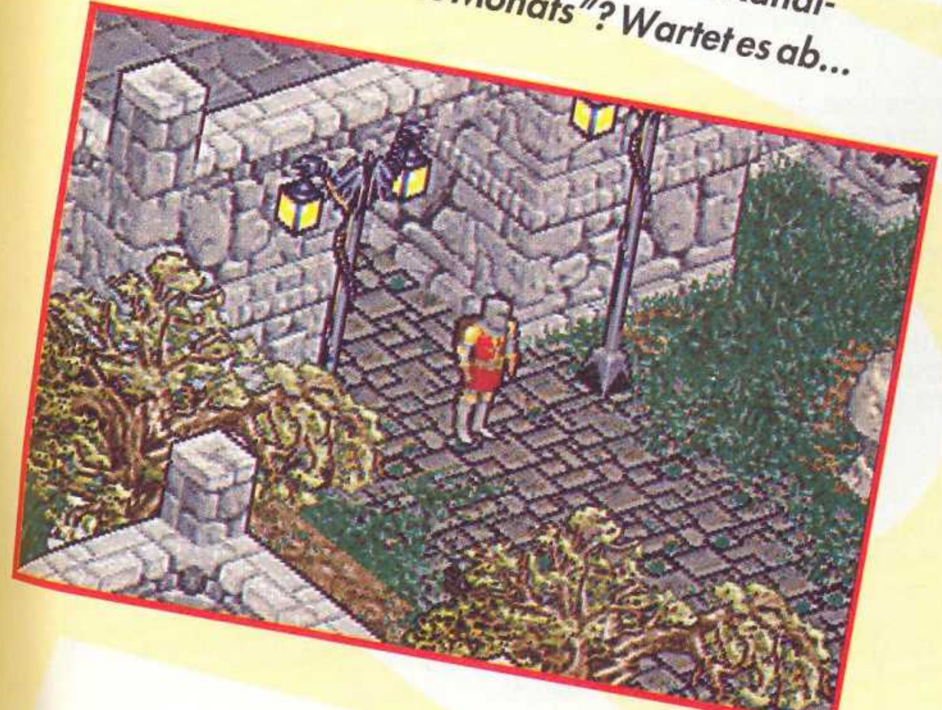
STOP! ab 02.05.94 im Handel

Unterwegs

Diesmal u. a. mit einem Live-Bericht vom Autorennwettbewerb quer durch Deutschland sowie einem Firmenprofil des neuen Labels DEFCOM

Ultima VIII

Avatare, aufgepaßt: Lang erwartet, heiß ersehnt, kommt nun der achte Teil der erfolgreichsten Rollenspielserie. Wieder ein Kandidat für das "Spiel des Monats"? Wartet es ab...



Sonstiges

Feedback: Diesmal u. a. mit der Auflösung des Rätsels um den Aprilscherz und Euren Vorschlägen, was es wohl gewesen sein könnte.

Telegramm aus USA: Wie immer brandheiße Infos übern großen Teich.

News: Alles, was los ist – Namen, Daten, Fakten, Informationen.

Und natürlich jede Menge Tests, Comics, Ohren-Power und Augenschmaus, Secret Service und... und... und...

... die ASM 6/94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (0281) 31641, 31642 Fax: (0281) 23493
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 5/94)

Hiermit bestelle ich ...

☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)

☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Nur f. EG-Ausland: USt.-Id.-Nr.:

☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!) ☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W O PLZ/Ort

(Bitte genaue Anschrift angeben!)

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot

ASM-BAZAR 5/94

- ☐ **U.S.S. Enterprise** (☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à 49,95 DM
- ☐ **X-Wing** (Riesen-Modellbausatz) à 37,95 DM
- ☐ **Star Trek 3-Teile-Set** (Klebemodell) à 54,95 DM
- ☐ **Millennium Falcon** (Klebemodell) à 59,95 DM
- ☐ **Deep Space Nine Shuttle...** (Klebemodell) à 59,95 DM
- ☐ **X-Wing** (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
- ☐ **Tie-Fighter** (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
- ☐ **Star Destroyer** (Klebemodell) à 49,95 DM
- ☐ **Deep Space Nine Station** (Klebemodell) à 59,95 DM

CDs

- ☐ **Origin Soundtrack** à 24,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** à 28,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** à 24,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** à 29,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Turrican«-CD** à 31,95 DM
- ☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** à 34,95 DM
- ☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** à 34,95 DM
- ☐ **"Deep Space Nine CD"** à 31,95 DM
- ☐ **Star Trek "The Best of"** à 34,95 DM
- ☐ **Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** à 59,95 DM
- ☐ **Reggae Nights Vol. 2** à 29,95 DM
- ☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** à 21,95 DM
- ☐ **Sierra-Soundtrack-CD** à 29,95 DM

Elektronik

- ☐ **Blutende Hand** à 29,95 DM
- ☐ **Teufelskralle** à 99,00 DM
- ☐ **CD-ROM-Laufwerk** à 299,95 DM
- ☐ **Joypad Eagle für PC** à 24,95 DM
- ☐ **CD-ROM-Powerpack** à 459,00 DM !
- ☐ **CD-ROM Doublespeed-Laufwerk** à 399,95 DM !
- ☐ **Audio Blaster 2.5** à 129,00 DM !
- ☐ **Joystick Hawk für PC** à 24,95 DM !

HEFTE

- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '93** (kompl. Jahrgang 1993) à 69,— DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992) à 60,— DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12) à 55,— DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990) à 60,— DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989) à 60,— DM
- ☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) à 20,— DM

☐ **folgende ASM/s:** ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 **à 7,50 DM** 12 14 15 16 17 19 20 21 22 23 **à 9,80 DM**

☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM** ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen **à 14,80 DM**

ORDNER & Bücher

- ☐ **Das neue Computer-Haßbuch** 7,50 DM
- ☐ **Space Rat-Intergalaktisch** 7,80 DM
- ☐ **Space Rat II-Abgefetzt** 7,80 DM
- ☐ **Top Secret Hint Book** 7,80 DM
- ☐ **4er Buch Pack** (Haßbuch, Space Rat I+II, Top Secret) 25,— DM
- ☐ **'66 Game Boy-Spiele** (200 Seiten Tips,Facts u. Details) 29,80 DM

Sonstiges

☐ ______ DM
☐ ______ DM
☐ ______ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot

ASM-BAZAR 5/94

GAMES, GAMES, GAMES

- ☐ **Grand Prix Unl. (PC)** à 34,95 DM
- ☐ **Eric the Unready (PC)** à 29,95 DM
- ☐ **Zool (PC)** à 39,95 DM
- ☐ **Snoopy's Game Club (PC)** à 25,95 DM
- ☐ **Elite II** (☐ Amiga, ☐ PC) à 89,— DM
- ☐ **Powermonger (PC)** à 39,95 DM
- ☐ **Lemmings 2** (☐ Amiga, ☐ PC) à 54,95 DM
- ☐ **Gunship 2000** (☐ Amiga, ☐ PC) à 59,00 DM
- ☐ **Ringworld (PC)** 59,95 DM !
- ☐ **Les Manley: Lost in L.A. (PC)** 34,95 DM !
- ☐ **Links Golf VGA (PC)** 34,95 DM !
- ☐ **Plan 9 from Outer Space (PC)** 39,95 DM !
- ☐ **Civilization (PC)** 69,95 DM !
- ☐ **Larry 1 (Amiga)** 39,95 DM !
- ☐ **Wing Commander (PC)** 39,95 DM !
- ☐ **Summer Challenge (PC)** 29,95 DM !
- ☐ **Protostar (PC-Disk 3,5)** 79,95 DM !
- ☐ **Protostar (PC-CD-ROM)** 84,95 DM !
- ☐ **Gateway II – Homeworld (PC)** 69,95 DM !
- ☐ **Sensible Soccer (PC)** 49,95 DM !
- ☐ **Hexuma** (☐ Amiga, ☐ PC) 44,95 DM !
- ☐ **Incredible Machine (PC)** 44,95 DM !
- ☐ **Yo!Joe! (PC)** 39,95 DM !
- ☐ **Lotus Turbo Challenge 3 (PC)** 49,95 DM !
- ☐ **Rollenspiel-Buch Whale's Voyage** 39,— DM !
- ☐ **Whale's-Voyage-Spiel** ☐ Amiga 1 MB, ☐ Amiga 1200/4000, ☐ Amiga CD 32 74,95 DM !
- ☐ **Whale's-Voyage-Spiel** ☐ PC-Disk, ☐ PC-CD-ROM 79,95 DM !
- ☐ **Whale's-Voyage-Package Spiel** (bitte oben ankreuzen) **+ Buch** 99,95 DM !
- ☐ **Battlechess 4000 (PC)** 49,95 DM !
- ☐ **Buzz Aldrin's Race into Space (PC)** 49,95 DM !
- ☐ **Space Hulk** (☐ Amiga, ☐ PC) 49,95 DM !
- ☐ **Star Trek 25th Anniversary (PC)** 59,95 DM !
- ☐ **Laura Bow (PC-CD-ROM)** 69,95 DM !

LAST MINUTE

- ☐ **T-Shirt "Die Siedler"** 26,95 DM !
- ☐ **Bseball-Cap "Battle Isle II"** 15,00 DM !
- ☐ **Pack: T-Shirt "Die Siedler" + Baseball-Cap "Battle Isle"** 37,95 DM !

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer

Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:

☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

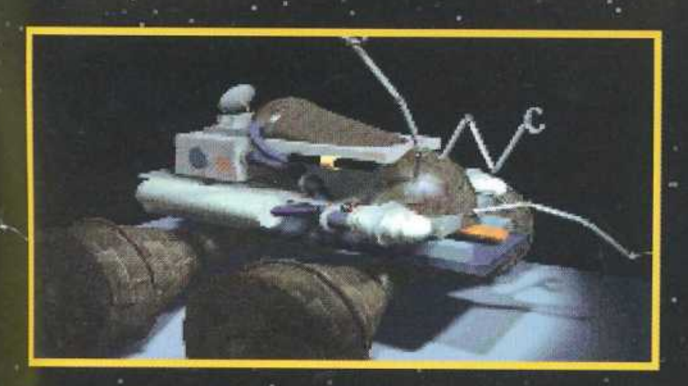
D-37258 Eschwege

OUTPOST™

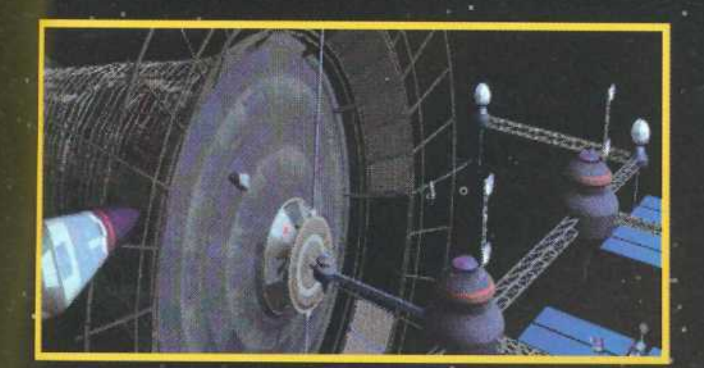
Das Schicksal der Erde hängt von ihrem Überleben ab !



Steuern Sie das Wachstum Ihrer Kolonie.



Konstruieren Sie eine Reihe von mechanischen Gehilfen, darunter Roboter für den Bergbau, Erkundungsarbeit und Bulldozer-Roboter.



Ihre Reise beginnt mit dem Mutterschiff.

Die Erde wurde durch eine Katastrophe zerstört - Sie sind nun verantwortlich dafür, unsere Zivilisation auf einem anderen Planeten wieder aufzubauen. Wohin Sie gehen, und ob Sie überleben, hängt von Ihnen ab - das Spektrum der Möglichkeiten ist so weit gespannt wie die Milchstraße.

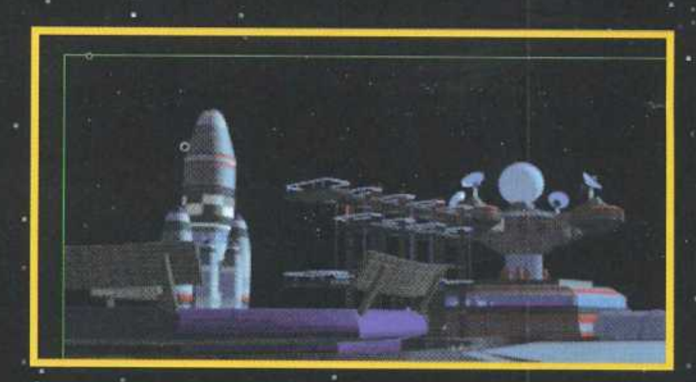
OUTPOST ist aufgebaut auf Forschungen der NASA auf den Gebieten Raumfahrt, Robotik, Terraforming und Konzeption intergalaktischer Flugkörper; das Spiel gibt Ihnen die Kontrolle über die umfassendste Strategie-Simulation, die je für den PC entworfen wurde.

Von der Raumstation für die Kolonisierung von Planeten bis zu den Bergarbeit-Robotern und der Einschienenbahn, die Sie auf dem Planeten verwenden werden, sind der photographische Realismus und die 3D-Animationen von OUTPOST unerreicht.

Die Entwicklung der Landwirtschaft, des Bergbaus und der Industrieproduktion sind lebensnotwendige Aktivitäten, wie auch die Investitionen in Forschungs- und Erholungsstätten, die den Kolonisatoren das Leben angenehmer machen werden. Hoffentlich bleiben sie lange genug am Leben, um davon zu profitieren. Denn in letzter Konsequenz werden Ihre Entscheidungen die Zukunft der Menschheit bestimmen.



Die Befehlsstruktur erlaubt Ihnen, den Status Ihrer Kolonie zu analysieren.



3D-Grafiken auf dem neuesten Stand der Technik.



Tanken Sie in der Wasserstoffatmosphäre von Jupiter auf.

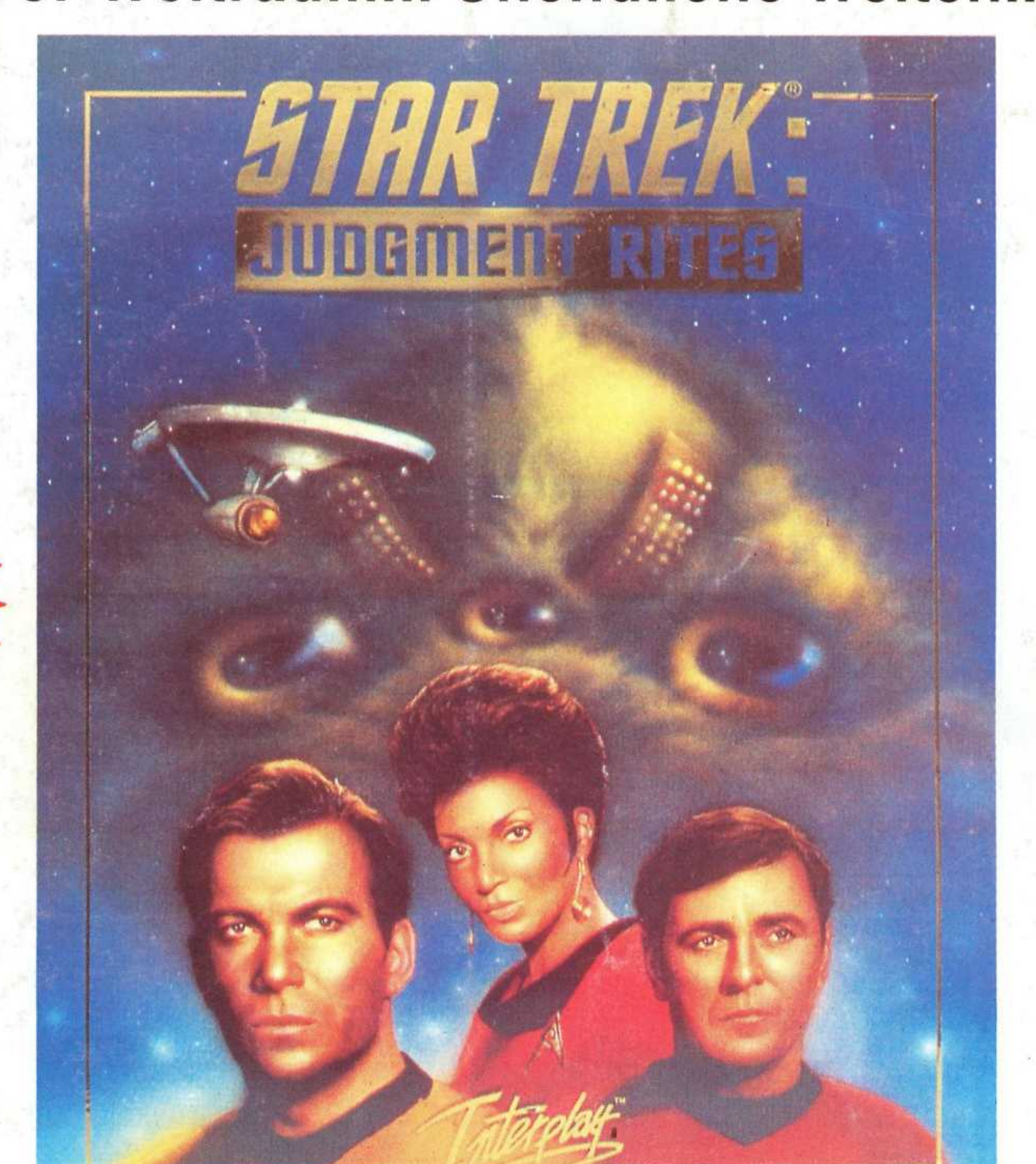
OUTPOST ist erhälich für PC CD-ROM (Disketten-Version folgt)

«Die Grafikqualität von Outpost ist einfach unglaublich»

Computer Gaming World

eine **SIERRA®** *Produktion*

Der Weltraum... Unendliche Weiten...



Komplett in deutsch



LOGBUCH DES KAPITÄNS. STERNZEIT 0 2 8 4. 0.
HEUTE HABEN WIR EIN FASZINIERENDES SPIEL AUF UNSERE BRÜCKE GEBEAMT.





Die Abenteuer der Enterprise gehen weiter, und Sie können teilnehmen.
Übernehmen Sie die Rolle von Captain James T. Kirk und führen Sie Commander Spock, Dr. "Pille" McCoy, Lt. Commander Scott, Chekov und den Rest der Crew durch acht atemberaubende Missionen. Während Ihrer Reise beamen Sie sich auf fremde Welten, entdecken neues Leben und neue Zivilisationen und dringen in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.







HotLine: Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

